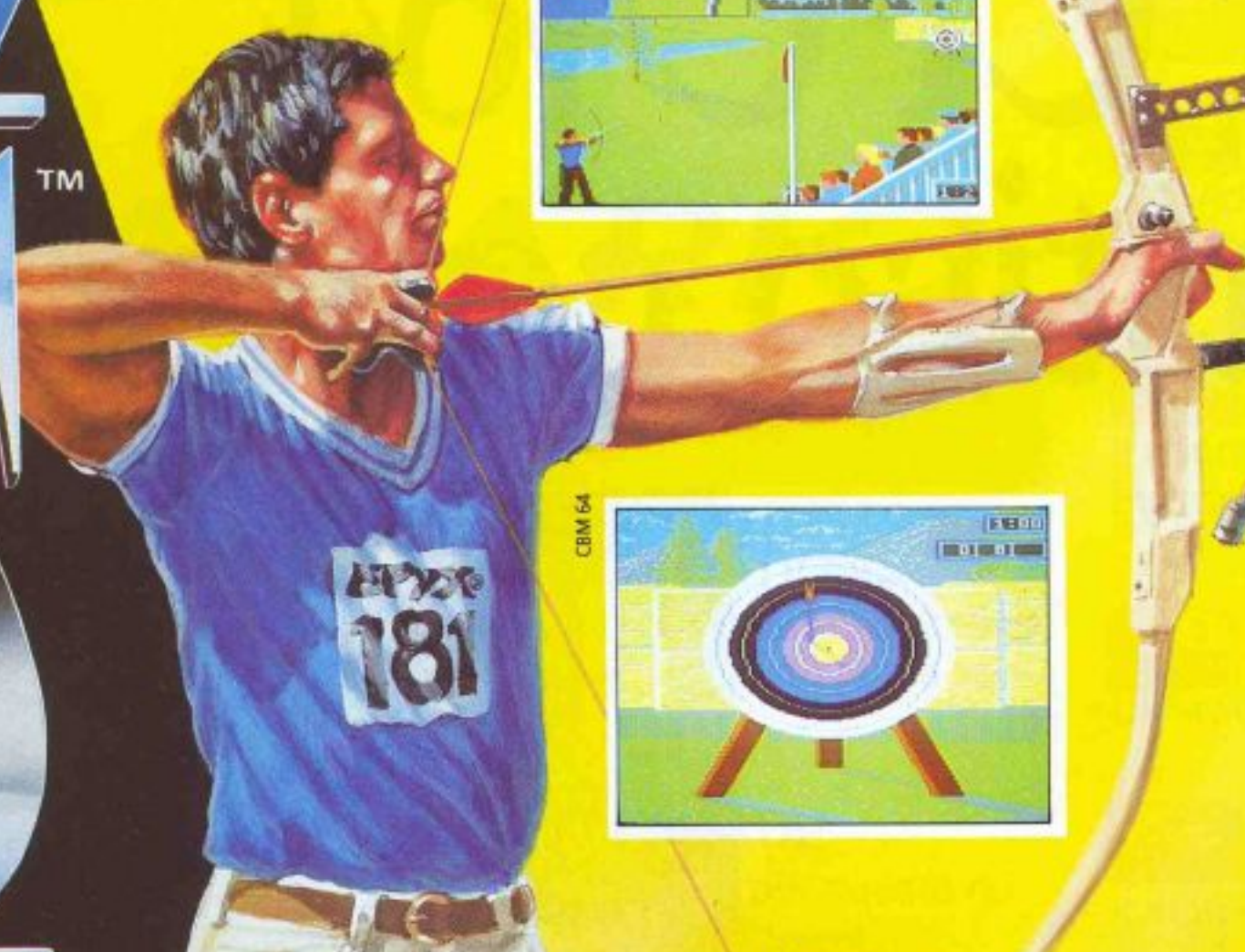
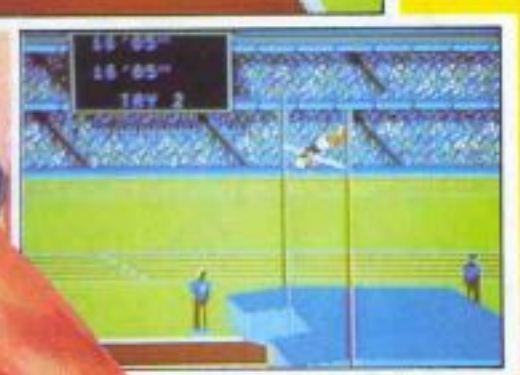
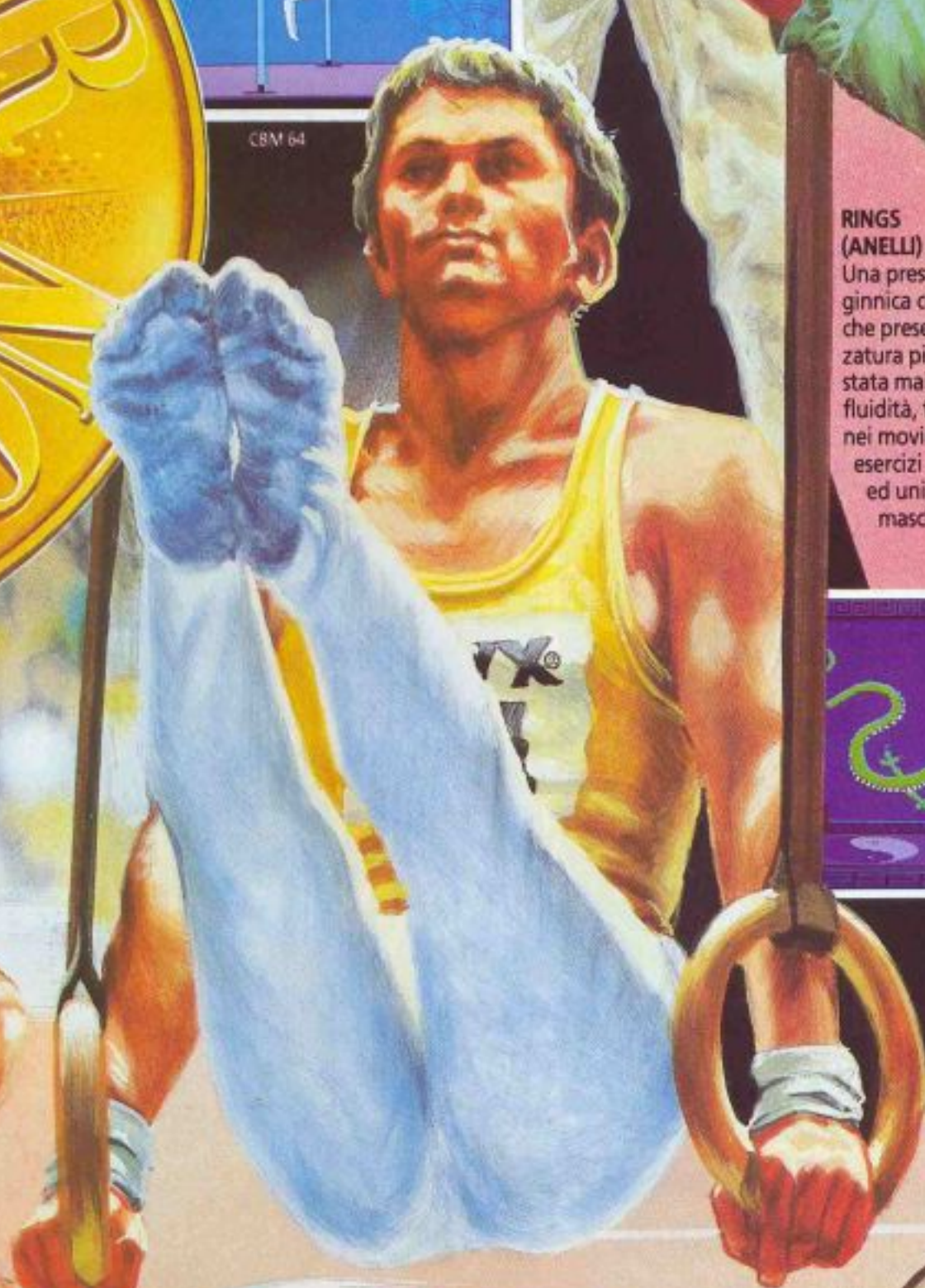
SPRINGBOARD DIVING (TUFFO DAL TRAMPOLINO) – Nervi freddi, completa concentrazione, tempismo perfetto, e senz'altro una buona dose di abilità artistica, determineranno il tuo risultato mentre cerchi di dare una prestazione perfetta, per quanto è umanamente possibile.
CBM 64
CBM 64
UNEVEN PARALLEL BARS (PARALLELE ASIMMETRICHE) – Equilibrio, forza e abilità artistiche: ecco gli ingredienti indispensabili che rendono questa competizione forse la più esigente, espressiva ed eccitante gara di ginnastica.
IBM PC
HAMMER THROW (LANCIO DEL MARTELLO) – Una prova spettacolare di semplice potenza umana. Senti come si induriscono i tuoi muscoli, mentre fai roteare il martello! Poi, quando la forza centrifuga comincia a prevalere, devi trouvare il momento perfetto in cui lasci andare il martello, per ottenere un lancio che ti dà la vittoria!
EPYX
13
EPYX
7
CBM 64
CBM 64
IBM PC
HURDLES (A OSTACOLI) – Velocità, forza, ritmo. Tre requisiti indispensabili in una gara che è forse la più ardua competizione su pista. Devi essere veloce e misurare la tua falcata in modo perfetto. Il minimo errore, e non solo avrai perso le medaglie, ma sarai squalificato!
© 1988 Epyx Inc. Tutti i diritti riservati. Epyx è un marchio registrato No. 1195270.
U.S. GOLD
Fabbricato e distribuito su licenza della Epyx Inc. dalla U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Inghilterra B6 7AX.
In questi campionati culminano le ambizioni di atleti da tutti gli angoli della Terra. E' qui, infatti, che il fior fiore del mondo sportivo si è radunato, in questa occasione jrripetibile, per conquistare i titoli più ambiti che siano noti all'uomo. Ora la Epyx, la compagnia di maestri incontrastati del software per giochi simulati, ti offre la possibilità di competere con i migliori sportivi del mondo in otto gare sportive che metteranno a prova il tuo coraggio ed ardimento, spinti al limite assoluto! Devi usare movimenti delicati e veloci. Avrai bisogno della massima accuratezza e di nervi di acciaio. Ti occorreranno forza, resistenza, abilità artistiche e fisiche. E soprattutto, dovrai avere il desiderio e la risolutezza di vincere!
● Otto gare durissime
● Scelta fra una gara con più giocatori o contro il computer
● Eccezionale prospettiva in "Prima Persona" che ti permette di giudicare la tua prestazione
● Cerimonie di apertura e di chiusura
EPYX

ARCHERY (ARCO) – Un braccio forte e sicuro e accuratezza di mira sono essenziali per aver successo in questa gara che richiede le stesse abilità degli arcieri di tanti secoli fa, unite alla tecnologia del ventesimo secolo.
RINGS (ANELLI) – Una prestazione ginnica controllata che presenta l'attrezzatura più dura che sia stata mai ideata. Flessibilità, fluidità, forza statica, e forza nei movimenti, rendono gli esercizi agli anelli i più ardui ed unici della ginnastica maschile.
POLE VAULT (SALTO CON L'ASTA) – Una gara che richiede non solo abilità, ma altrettanto coraggio! Accelera lungo la pista, punta l'asta nella cassetta d'appoggio, e innalzati con l'asta stessa fino alla sua estremità più alta. Forza a techica sono della massima importanza nel compiere uno sforzo estremo per superare quella sbarra ad un'altezza quasi impossibile!
VELODROME SPRINT CYCLING (VOLATA SUL VELODROMO) – Una dura battaglia fisica e psicologica in cui si richiedono in misura pressocché uguale l'abilità di superare in astuzia l'opponente e la forza di batterlo sul traguardo.
CBM 64
CBM 64
CBM 64
CBM 64
CBM 64
IBM PC
IBM PC
Disponibile per:
CBM 64/128 • IBM PC e Compatibili
Sarà disponibile al più presto:
Amiga • Amstrad CPC • Atari ST • Spectrum 48/128K, +2, +3

CPC464, fantastico computer.

L. 399.000 + IVA

Fantastico per imparare, fantastico per divertirsi.

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+IVA
CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA
CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA
CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola (troverai molte notizie in più). Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta che tu scelga una delle seguenti versioni: T-CPC464CTM (come CPC464CTM + sintonizzatore TV) L. 898.000.+IVA
T-CPC6128CTM (come CPC6128CTM + sintonizzatore TV) L. 1.098.000.+IVA

FINO AL 15 DICEMBRE 1988.
L. 729.000 + IVA TCPC464CTM
L. 929.000 + IVA TCPC6128CTM

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

Caratteristiche e prezzi sono soggetti a variazione senza preavviso.
*Offerta speciale valida dal 15/11 al 15/12.

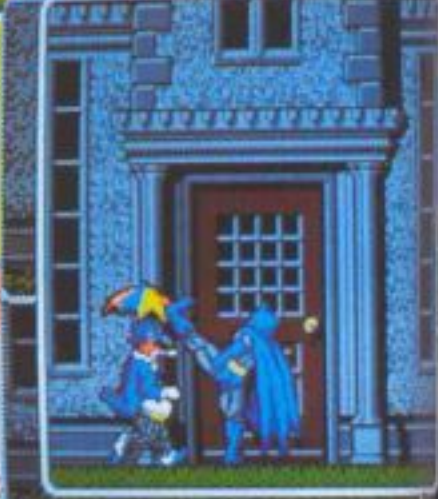
SOMMARIO

QUELLI DI SEMPRE

GLI 'INSOLITI'

I GIOCHI DI NATALE (O QUASI)

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Fabio Rossi **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Donatella Elia, Stefano Giorgi, Enrico Cuoco, Massimiliano Di Bello, Linda Casati **Redattori Inglesi:** Gordon Houghton, Paul Glancey, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Now BATMAN IS ALIVE! . . . ON YOUR HOME MICRO
BATMAN™
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA HA HA HA HA
BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC
CASSETTE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
£9.95
ocean
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione

EDITORIALE

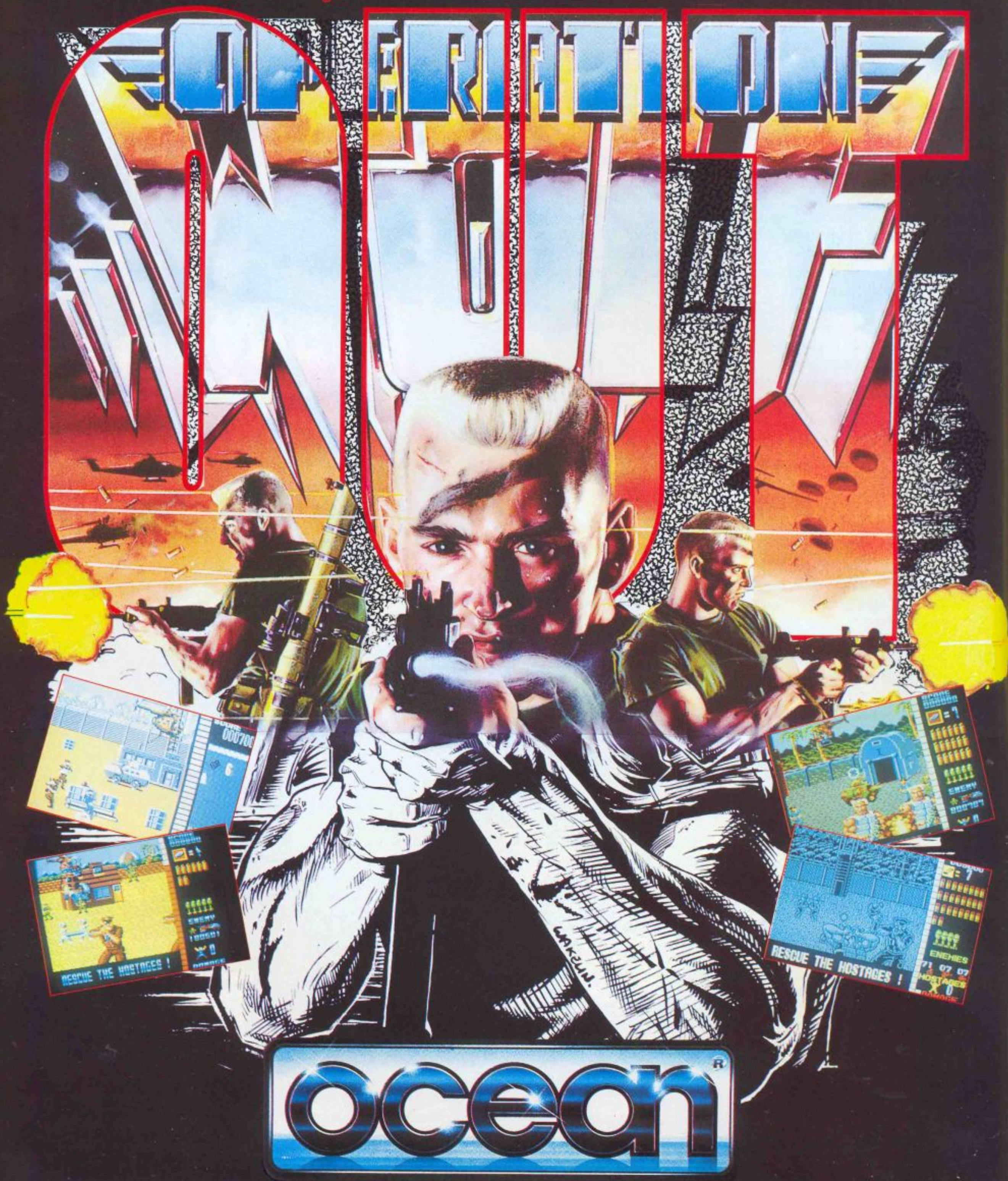
Anno 3 - Numero 29

BUON NATALE

So già quello che state pensando: "Vediamo un po' cosa ci dice questo a proposito delle 500 lire in più"...
Cosa volete che vi dica? Zzap! è al suo terzo anno di pubblicazione, e finora aveva mantenuto invariato il suo prezzo... ma i costi di produzione, come potete immaginare, sono cresciuti di anno in anno.
Abbiamo lottato, pianto, digiunato, ma alla fine il carovita ha vinto, costringendoci al grande (grande? sono appena 500 lire!) passo!
Ma se state leggendo allora non ci avete abbandonato, allora forse continueremo ad essere amici — a meno che non stiate leggendo davanti all'edicola...
Su, non prendetevela, riflettete sul fatto che Zzap! rimane pur sempre la rivista più economica del suo settore, con tutte le pagine a colori e la sua bella copertina... beh, lasciamo perdere quest'ultimo particolare — in ogni caso rimane la più economica a parità di contenuto, e questo dovrebbe essere il punto più importante, no?
Comunque, non disperate: cercheremo di non aumentare ulteriormente il prezzo per altri... dunque... facciamo dodici numeri.
Cosa? E' poco? Facciamo il doppio, allora. Come? Facciamo per sempre? Ragazzi, scendete da quella nuvoletta rosa, e tornate qui sulla Terra. Scherzi a parte, avete novantasei pagine da leggere, cosa state facendo ancora qui?
Ah, a proposito, un caloroso Buon Natale e Felice Anno Nuovo da tutta la Redazione italiana!

Bonaventura Di Bello

GIOCHI RECENSITI

N.B. Dove è specificata la versione su disco si tratta di quella per Commodore 64. Inoltre, le versioni citate possono essere anche non recensite in questo numero, nel qual caso lo sarebbero nel prossimo.

Sappiamo già che qualcuno storcerà il naso non appena avrà notato le prime tre o quattro lettere di questo numero: calma, non sparate subito a raffica. Lo scopo di questo 'excursus' è semplicemente quello di dare un'idea del flusso di lettere 'polemiche' che continua ad irrigare il fertile giardino postale di Zzap! (che poesia!) — ed era giusto pubblicare anche qualcuna di queste lettere, perché tutti hanno diritto di parlare (la posta è la vox populi della rivista, no?) perché, dopotutto, ogni tanto fa piacere smuovere un po' le acque (sento già le urla: "Rinnegati! Bugiardi! Avete detto di non amare le polemiche!") e perché anche Matteo aveva diritto a dire la sua dopo aver ricevuto tanti insulti.

Beh, vogliamo proprio confessarvelo: queste prime lettere le tenevamo 'in caldo' per vedere che effetto avrebbero fatto dopo qualche numero 'tranquillo'. Cosa succederà, adesso?

Ma queste prime lettere sono solo un assaggio: quelle che seguono vi faranno rizzare i capelli in testa! Leggete, leggete...

Non sparate sul Bittanti

Non tanto cara redazione di Zzap!
come sei caduta in basso!!! Si vede che non c'è più il vecchio Rossetti! Come diavolo avete ridotto la posta?!?

Ma avete letto le lettere che avete pubblicato?

Le burinate delle lettere contro il Filosofo non sono altro che un insieme scoordinato di insulti, peraltro non molto azzeccati da parte di chi non accetta il dialogo ma solo la confusione.

Matteo Bittanti ha creato la più grande rivoluzione di tutti i tempi (su una rivista) che vi ha fatto triplicare le vendite e voi, per tutta risposta, lo detronizzate accusandolo, peraltro ingiustamente, di creare polemiche fini a se stesse!?!

Finalmente, dopo mesi di stronzate, ci divertiamo un po', e voi cosa fate? Invocate una 'posta seria e costruttiva', magari con chi vi dice che l'MSX è migliore del VIC20. Grande!

Vi contraddite da soli, ma non lo ammettete: il vostro è un regime dispotico e assolutistico, appena qualcuno dice qualcosa di intelligente e vero, non fate altro che distruggerlo, mettendolo in cattiva luce.

Cosa vorreste, rendere la posta una specie di botta e risposta? Stile Commodore Computer Club, il massimo della scialbezza?!?

Ma il brutto è che l'intera redazione è all'antica: lo dimostrano le risposte sul numero 24 ad Angelo (vai in Paradiso e rump minga i bal) e l'Atariano Pentito (se non vuoi combattere, non rompere).

Con quella lunga lettera il Filosofo ha criticato molti deficienti, ma badate bene, non ha mai menzionato gli impeccabili redattori. Era chiaro che 'sti lombrichi rispondessero ad insulti, dimostrando che sono poveri incapaci.

Ora anch'io insulto, perché sono stufo di vedere criticata ingiustamente gente simpatica.

So già che questa lettera non verrà mai pubblicata, voi pubblicate solamente chi ce l'ha con Bittanti.

L'unica cosa che non mi ha convinto è la frase di questi: "Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare" — poi dice di andarsene.

Fil, non sei un duro? Va bé, avrai i tuoi buoni motivi.

OK, la predica è finita.

Firmato Alex Romanin - S. Pietro all'Olmo (MI)

P.S. Penso che il Filosofo sappia difendersi da solo, ma ho voluto dire la mia.

Non te la starai prendendo un po' troppo a cuore, 'sta faccenda, eh, Alex? Quell'esplosione di punti esclamativi e interrogativi lascia intendere una certa 'animosità' — lo sai che la collera fa male alle coronarie? Rilassati, su... tanto Fil sa difendersi bene anche da solo!

Un diverso punto di vista

"Ormai la polemica è pienamente aperta" E' questo quello che penso, sono Davide di Milano e leggo Zzap! ormai da molto tempo. Sono infatti convinto che la polemica è vivacemente rinata: anche chi si definisce un 'anti-polemico' contribuisce ad alimentare la polemica, le discussioni, e perciò finisce per fare il gioco dei polemici. A mio parere il merito di gran parte di ciò, va attribuito a colui che si definisce 'Il Filosofo' Matteo Bittanti. Con la sua lettera ha infatti riaperto discussioni ormai chiuse, ha risollevato argomenti ormai accantonati da tempo. Caro Alessio, senza alcun rancore, l'ingenuo hai sei tu, non Matteo. Quest'ultimo infatti ha scritto la sua lettera per fare in modo che gente come te gli rispondesse, riaprendo in questo modo una nuova polemica. In pratica, criticandolo hai fatto il suo gioco, con soddisfazione sua (per aver dato inizio ad una nuova polemica, suo scopo principale) e della redazione di Zzap! (che ha visto diventare più frenetica e rovente la rubrica della posta).

Infatti, secondo te, Alessio, perché la redazione ha pubblicato la lettera di Matteo? Semplicemente perché aveva previsto che si sarebbe aperta una lunga polemica, e ciò non può fargli altro che piacere. Inoltre "effetto Spadini" o "shock FFS" non sono termini scritti a caso, ma formulati apposta per creare più scalpore, per fare in modo che uno come te li criticasse.

Auguri alla redazione, Davide Lupi di Milano

Questa seconda lettera l'abbiamo pubblicata per un solo motivo: rappresenta un modo diverso e più 'tranquillo' di rivolgersi a coloro che — come Alessio — avevano urlato "dagli al Filosofo!" su queste pagine. Davide, in alcuni punti, sembra piuttosto confuso, ma alla fin fine rende bene l'idea, senza scagliarsi contro il nostro picciotto antipolemico. Che fai, Alessio, scrivi ancora (sei sempre il benvenuto, come tutti gli altri)? Beh, se lo fai non scaldarti troppo, altrimenti rischi nuovi 'linciaggi epistolari'.

Ridateci Matteo!

Hey, gente, ma cos'è 'sta storia?

Va di moda sfottere il Filosofo? E' una moda? Perché pubblicate lettere solo di chi lo critica? Ora ci pensiamo noi, il Club Amici di Matteo!

Prima avete eliminato il Filosofo con una serie di lettere-bomba contro chi aveva fatto sghignazzare tutti, poi vi mettete in testa di chiudere con le polemiche? Ma diamo i numeri?

Il fatto che il Filosofo se ne vada così, a testa alta, snobbando se non addirittura ignorando qualsiasi critica non vi è andato giù, così vi siete messi in testa che era tutto finito.

Un momento! Il filosofo è stato il battistrada, il messia e non è giusto accusarlo di colpe non commesse.

Prima avete detronizzato F.F.S., poi dimenticato Marco Spadini,ora volete uccidere anche il Filosofo?!? Prima affermate di sguazzare tra le lettere e poi accusate Matteo Bittanti di vigliaccheria?!?

La polemica è tutt'altro che morta, e benché voi parteggiare per gli antifilosofi avrete la peggio. Ve lo assicura il CLUB AMICI DI MATTEO - Milano

Che lo sforzo sia con noi!

Una delle lettere di dubbia provenienza che ogni tanto arrivano in redazione, stranamente tutte da S. Pietro all'Olmo, il paesello di Matteo. Uhhmmm...
P.S. Ma chi l'ha detto che il Filosofo se n'è andato?

E, a grande richiesta...

Caro Zzap!,
mettiti comodo, siediti e calmati. Non arrabbiarti, perché chi ti scrive è ancora lui, quell'esaltato del Filosofo, o meglio Matteo Bittanti, ricercato vivo o morto (possibilmente morto) in 18 stati e 3 pianeti.

Pensavate di esservi disfatti di me ma, anche se so che scrivendovi nuovamente scateno l'ira di molti lettori (scusatemi, avete ragione) e commetto gravi errori di carattere etico-morale, non ho potuto resistere alla tentazione di riscrivervi. Perché (già, perché? — starà pensando qualcuno)?

Premetto subito che non intendo controbattere ad antipolemici e soci, per 2 motivi: una parte di loro mi ha beccato in castagna per cui non ho niente da obiettare (Conti da Parma), mentre il resto si è lasciato andare ad insulti patetici rivolti contro la mia persona venutisi a creare per l'affronto subito (W.W.Z. e Alessio da Parma). Ed è proprio a quest'ultimo che vorrei dire un'unica cosa: una lettera si giudica così com'è, non importa se chi scrive è maschio o femmina, se ha 15, 19 o 60 anni, bianco o nero... e non farmi finire nel patetico!

La tua lettera di sfogo (giovanile?) non è altro che discriminazione... letter(i)ale. Il fatto che tu abbia 19 anni ed io 15 non significa certo che tu sia più intelligente di me, anzi...

Finché si scherza, si scherza, ma anche il volgarismo ha un limitismo!

Chiusa questa parentesi, vorrei chiarire alcuni punti che, come disse Spadini "sono stati fraintesi". Innanzitutto perché la Polemica?

Per spiegarlo devo citare una celebre frase di Alfredo Spadaro, che sul glorioso numero 16 provocò quell'altrettanto glorioso scandalo che ottenne una risposta del boss Albini. E la frase è: "Bisogna che qualcuno smuova le acque, altrimenti vi addormentate, vi adagiate sugli allori e pensate che tutto vada bene così com'è, che tanto nessuno protesta." Mica male, eh? Bé, tornando a bomba stavo dicendo che uno dei punti oscuri è la mia cosiddetta 'fuga'. Questa è stata determinata dal fatto che pensavo di aver terminato l'esposizione dei fatti e misfatti, di aver finito, perché continuare? Sapendo che la prima lettera in cui ho lanciato il mio 'j'accuse' non avrebbe portato a grandi risultati, ho scritto quella lunga e fastidiosa lettera che, come si è visto ha attirato l'attenzione di molti. Cos'ho ottenuto? Cori di insulti, è vero, ma non solo quelli. Era inevitabile, drastico ma efficace. Ma detto fra noi non si vive meglio senza pagelle e inchieste? Io direi di sì. Basti guardare il N.25 e 26. Quella sì che è arte! Riguardo alla polemica costruttiva, che tutti vantano di fare, non è ora di piantarla? Ma si è mai vista una polemica costruttiva? Se volete qualcosa di costruttivo comprate una scatola di LEGO! E poi molti lettori non sanno distinguere litigate e dialoghi! La vera polemica costruttiva molto spesso è nascosta e mimetizzata sotto lo scherzo, e viceversa. Smettiamola di polemizzare e criticare ogni singola parola, bisogna

Posta

analizzare l'insieme. Leggete due volte una lettera, magari anche tra le righe, riflettete un po' prima di sputare sentenze e cominciare una caccia alle streghe! E questo lo dico a tutti, scusate la presunzione. Detesto la gente che compila tabelle sulle lettere, separando stupide/intelligenti (vedi buoni/cattivi), bisogna prendere in considerazione tutto (qualcuno polemizzerà dicendo che nessuno compila tabelle simili, perdonatemi, mi ero dimenticato di avvertirvi della metafora, che tra l'altro è una similitudine, no, anzi, una frase figurativa...).
L'intelligenza non è altro che un eccesso di stupidità.
La cosa che mi irrita maggiormente è la gente che critica ogni singolo accento, ogni virgola fuori posto, gente che è arrivata a leggere fino qua solo per trovare qualche errore di grammatica, e non su cui polemizzare. Ah sì? Beccatevi questo: squola, quoco, quore, muccha.
Questi terribili individui distruggono una lettera con le loro polemiche (che loro chiamano antipolemiche, ma non mi pare proprio), impediscono cioè che certe frasi fatte come la celeberrima 'I commodoriani ci hanno rotto i coglioni' o 'Moralista in erba' entrino a far parte del linguaggio comune. Alcuni si staranno chiedendo (come dice Piero Angela) perché sia così fanatico della posta. Non lo so neppure io, resterà un grande enigma della storia, so solo che la Posta è Tosta. Capperi!!!!
Ah,dovevo dire una cosa a Petrini di Roma. Caro Andrea, una rivoluzione sarebbe il modo più sbagliato per risolvere le cose, noi polemici di tutto il creato non abbiamo bisogno di uscite o rivoluzioni per mostrare la nostra 'potenza', ci basta attuare una polemica d'aggressione e condurre guerre di logoramento, in parole povere continuare così.
Bene, ho terminato il sermone, e prima di salutare vorrei fare i complimenti alla migliore rivista di videogiochi: ZZAP! (non scherzo). Complimenti!
Le modifiche da voi apportate rendono ZZAP! veramente impeccabile.
Basta dipendere totalmente dagli inglesi! Viva l'ITALIA! Bando al patriottismo, tanti saluti dal vostro affezionato
Bittanti Matteo il Filosofo
Che lo sforzo sia con noi!
La posta del numero 26 è illeggibile, sembra l'elenco del '41. Più qualità, meno quantità.
Complimenti a Cotrone Aldo e Fichera Marco per le ottime lettere.
P.S. (che sta per Proseguimento Sermone)
Perché VIDEOGIOCHI è morto? Per la posta! Verso il finire della BELLE EPOQUE, la posta di VIDEOGIOCHI era ridotta ad un ammasso di disegni e fumetti obsoleti, malfatti e triti e ritriti. Un ragazzo, molto argutamente, Fabio Zanicotti (a proposito, se ci sei ancora batti un colpo) denunciò il fattaccio e naturalmente venne smerdato da tutti, redattori, lettori, nonnine...
Poco tempo dopo VIDEOGIOCHI esalò l'ultimo respiro.
Ultimissima frecciatina ai miei cari amiconi antiFilosofi e antiPolemici. Cito un breve discorso che avviene ne "L'uomo da quaranta scudi" di Voltaire.
"I miei nemici sono i principali membri delle più illustri accademie d'Europa [...] Ho appena pubblicato un'opera intitolata ANTIFILOSOFICA: avevo soltanto buone intenzioni, ma nessuno ha voluto comperare il mio libro; quelli ai quali l'ho offerto l'hanno buttato nel fuoco, dicendomi che non soltanto era antiragionevole, ma anticristiano e molto antionesto."
In effetti nel 1767 don Louis-Mayeul Chaudon scrisse un libro simile che ottenne uno dei più grandi insuccessi della storia.
Cos'è che diceva quel tale? Cambiano i tempi, riviste, computer e capi carismatici, ma una sola cosa resta... La polemica e la lotta!
Siamo in guerra, siamo in guerra. In un clima di disarmo mondiale, una bella guerra capita proprio a fagiolo. Colgo l'occasione per lanciare un annuncio: "ARRUOLATI NELL'IMPERO, O CRITICONE INCALLITO, LA POLEMICA TI CHIAMA!"
Tornerà la posta ad essere un angolo serio e costruttivo? Aspetta e spera, l'è proprio vera, a me me par 'na cosa nera...
Scusate, mi sono lasciato trasportare.
Bé, salve gente, viva la polemica (di classe, non da burini) e basta con i sineddoche pre-elettorali! Arrivedermi!
Nemo me impune lacessit! (e chi ha orecchie per intendere intenda).
Ci rivediamo fra 24 numeri! Se Zzap! esisterà ancora sul n.50 vi beccherete un'altra cronistoria!
Ciao Paolo e Andrea!

Ooufffff! Pensate che io ho dovuto leggermelo due volte e poi ricopiarlo (e pensare che lo faccio gratis!), 'sto papiro!
Dopo aver pubblicato le lettere anti-filosofiche, però, questa glie la dovevamo, al caro Matteo!
Sapete, sto già sghignazzando al pensiero di tutti quei lettori che cominciano a chiedersi "Ma questi sono a favore o contro il Filosofo?" oppure "Ma perché diavolo hanno pubblicato un'altra lettera di quell'esaltato?"
Se volete proprio saperlo, il Matteo ci è abbastanza simpatico (Hey Fil, perché non fai una capatina ai nostri uffici?), anche perché è uno di quelli che (intelligentemente) QUANDO CRITICA LO FA SPIEGANDO CHIARAMENTE LE RAGIONI DELLA SUA PROTESTA, A DIFFERENZA DI MOLTI (e chi ha orecchie per intendere...). E poi, perché no? Dato che ci tocca leggere tante lettere (minimo cinquanta alla settimana, tanto per intenderci), perché non stuzzicare di nuovo qualche vespaio? He, he, he...

P.S. A proposito, Matteo, vedo che il tuo sforzo è grosso quasi quanto il mio...

SAN alias Marco Larini
Carissima redazione, vi riscrivo per la seconda volta, per porre rimedio all'errore commesso nella precedente lettera, nella quale non avevo messo l'indirizzo.
Eccolo completo: Larini Marco - Via F. Cortesi, 33 - Sala Baganza (PR)
Vostro affezionatissimo, SAN

P.S. (per la redazione) Pubblicatemi l'indirizzo per favore.
P.S. (per i lettori) Sarei molto lieto se qualcuno volesse scrivermi per parlare di qualsiasi argomento e per fare amicizia, prometto che risponderò a tutti.

QUALCUNO?!? Caro 'San' Marco, meno male che ci hai scritto in tempo! La redazione stava per essere sommersa di lettere dirette contro o a favore della tua, e non sapevamo come fare per pubblicarle tutte! Beh, ora che l'indirizzo ce l'avete, potete rivolgervi direttamente a lui per le diatribe su DOTC, Last Ninja, Tetris, Zig Zag, etc. etc. (niente bombe o scorpioni, per favore, eh?).

Zzap! è... poesia?

"Evviva, evviva Zzap!, così dolcemente incasinata, da polemici e anti polemici, da commodoriani e atariani, viva il casino.
Lasciatela così, non toccatemi Zzap! per carità, Polo Nord e Polo Sud formano un'unità inscindibile, che comunemente viene definita Terra, polemici e anti polemici rappresentano i poli di questo mondo chiamato Zzap.
Ma bene, ma sì, andiamo avanti così, che funziona, io mi devo ancora presentare e sono l'ultimo acquisto del mondo informatico, sono per comune accordo chiamato "PREDATOR", sono fondamentalmente radicato alla famiglia Commodore, quindi scusate se non apprezzo particolarmente i commenti dedicati all'AMIGA, da parte degli atariani, e scusate comunque atariani, per i commenti poco professionali fatti dai miei fratelli di chip. [...]
E poi direi di finirla di polemizzare Zzap!, vero!!!! Ipocriti sputasentenze, ma io mi domando e dico: ma perché non vi riunite in modo da formare un gruppo compatto, che possa sostituire per un solo mese, che è anche troppo, l'Editore, così almeno quando e se arriverà il vostro speciale numero di Zzap!, anche il mio triste e malinconico giornalaio si stenderà a terra dalle risate, naturalmente insieme a me e ovviamente alla gente presente in edicola.
Brillante rivista Zzap!, si distingue tra le altre in edicola, salta subito all'occhio la notevole qualità grafica della copertina, e poi l'interno, quei colori così caldi, e le pagine della posta che prendono fuoco solo a metterle a contatto con l'aria, mentre le si sfoglia.
Recensite dei giochi dannatamente carini, purtroppo il mio deposito ha raggiunto il fondo, che terribile disgrazia.
Ma non ci sono dolci fanciulle che vi scrivono? Ho potuto apprezzare raramente l'innocente intervento femminile nella posta, hey bimbe belle, dove vi siete perse? Scrivete, un tocco femminile non può far male ad una rivista di machos combattenti come Zzap!
W L'AMIGA, e il 64, W L'ATARI e lo SPECTRUM, e l'MSX, e tutti gli altri baracconi che vengono dopo queste 'BESTIE' anche se avrei da obiettare sulla presenza degli affaticati 8 bit, d'accordo, scanniamoci pure tra di noi, ma rimarremo sempre un grande famiglia, con in comune un eterno, grande nemico, la PIRATERIA.
Le lotte interne ci hanno distratto, ma se avete ancora qualche proiettile in tasca, caricate il fucile e scaricatelo addosso a questi 'VIGLIACCHI TRADITORI' della fede comune, e se non sono tali, dovranno dimostrarlo.
Scusate ma ora c'è il mio grasso maiale da passeggio che tira obesamente il guinzaglio, e quindi per evitargli un ulteriore e fuori luogo apporto di chili sarà bene portarlo fuori a sgranchire quei 60 chili di zampe, ben chiudendo la lettera con questi pochi versi a voi dedicati, vi saluto e porgo i miei più distinti auguri alla nuova redazione.

"ZZAP!
Zzap!, quattro lettere per dar senso ad un mondo intero.
E' un suono frequente, non ci si fa neanche caso
E' un pensiero sfuggente
E' un fulmine
E' una freccia che passa veloce lasciando dietro di sé soltanto un breve e atroce sibilo, ci lascia fermi a pensare, da dove arrivava, o che cosa voleva dire, o ancora che energia incredibile, lasciando stupiti
che fatica
lanciare una freccia con la paura di sbagliare bersaglio
come è difficile
decidere che cosa colpire e come colpire e in che punto
e dosare la forza e sudare nel farlo
ma il ticchettio dell'orologio smonta i minuti e le ore e i giorni
secondo per secondo
a volte soli a pensare in quell'ufficio
Ma Zzap!!!!
parte la freccia calibrata
e Zzap! mi sibila di fianco
e si pianta nel centro del bersaglio
e la stacco lentamente, sorridendo all'arciere".

PREDATOR (Massimo Cordisco)

Sigh! Sob! Sob! ...Sniff, siamo commossi, ci siamo sbrodolati nelle nostre stesse lacrime di commozione. Grazie, Massimo! Grazie. Finalmente qualcuno ci comprende... e che nessuno osi toccarci questo carissimo e poetico lettore! Sono queste co-

se che ci danno la forza di andare avanti...*

Telematica

Spettabile Redazione di Zzap!,
è la prima volta che vi scrivo, quindi non mi aspetto una risposta.
Sono consapevole che la vostra rivista tratta e si occupa solo di videogiochi, nonostante ciò voglio chiedervi di dedicarmi mezza delle vostre più piccole pagine, per me e per tutti i vostri lettori che si trovano nelle mie condizioni.
Mi trovo nell'impossibilità di usare il mio nuovo modem (comprato il mese scorso) perché non ho i numeri telefonici di nessuna banca dati, e non so come procurarmeli.
Non pretendo che questa lettera sia pubblicata ma mi farebbe molto piacere se ci fosse dedicato un spazietto con i numeri, o almeno mi indicaste dove trovarli.
Cordiali saluti, Luca Caracciolo da Gazzano (BA)

Questa è una delle tante lettere giunte in redazione in risposta alla proposta 'telematica'. Qualcuna era anche sfavorevole. Noi aspettiamo ancora suggerimenti e proposte, oltre che pareri, prima di muoverci in questo senso. Intanto, tutte le BBS d'Italia sono pregate di inviarci i loro numeri, in modo da potere, a tempo debito, diffondere i numeri per tutta la penisola e garantire una possibilità 'economica' di impiego del modem a tutti i lettori che lo possiedono. OK? Avanti!

Guarda un po' chi si vede (Olivetti Prodest & VIC 20)

E uno...

Aaarghh!!! E allora me la volete fare o no una, dico una (!!!) recensione per PC128S?
Circa un anno fa avete detto che la macchina non era arrivata in redazione (in risposta alla lettera del Sig. Leonardo T.), oramai dovrebbe esservi giunta, no? Però voi avete fatto solo 1 recensione di giochi per 128S che sia trovabile: e cioè "Doctor Who e le miniere del terrore", le altre (vedi Living Daylights o The Sentinel) sono introvabili; questo perché la versione è disponibile per BBC e non per 128S. I giochi per BBC, qui in Italia, sono introvabili!!!
Ma chi volete prendere in giro?
La verità invece è che voi non volete sprecare spazio sulla vostra preziosa rivista per un computer che considerate finito. Mi fate schifo!! Ci menate tutti per il naso. Ma cosa vi costa? Dopotutto ci accontenteremmo (dato che ci rendiamo conto della situazione) di recensioni formato piccolo, magari come una di quelle dell'articolo (speciale C16) che avete pubblicato tempo fa.
Ci sono certi giochi che vengono pubblicizzati con la pretesa di avere la versione 'per tutti i tipi di computer' quando invece per il prodest non esiste.
Ah già, dimenticavo che per voi e per tutti gli altri il PC 128S non è un computer, ma un prodotto nazionale, cioè uno scarto, un ferrovecchio.
Ma cosa credete, che siamo 4 gatti?
"Miao" potremmo anche essere gatti ma siamo ben più di quattro. Siamo numerosi anche noi, in tutta Italia.
Ora capisco perché l'Italia 'tira avanti'.

Sono gli stessi 'italiani' che disertano il prodotto nazionale senza neanche dargli la possibilità di sopravvivere.
Pubblicate questa lettera e riacquisteremo rispetto in voi.
Invitiamo inoltre gli altri utenti PC 128S a scrivere alla redazione di Zzap! per protestare.
Con rabbia, Mr Hyde del PC 128S Prodest Club Udine.
P.S. Prossimamente vi arriverà una lettera di scuse (solo se pubblicherete questa) dal Dottor Jeckyll sempre facente parte del Club.

... e due!

Vi scrivo perché non ne posso proprio più. Ogni mese spero in una recensione ma niente, sempre i soliti computer: C64, Spectrum e ultimamente anche Amiga e Atari.
Ho fondato un piccolo Club tra i vari ragazzi che hanno il mio stesso computer.
Scrivo da parte mia e da parte loro.
Ah, che sbadato!! Ho dimenticato di dirvi che computer ho, ma naturalmente voi che ve ne intendete di computer l'avrete capito perché sto parlando di lui, il grande, il mitico, il potente, l'insormontabile VIC 20!!!
Da qualche anno è uscito di produzione, ma i fans di questo stupendo computer ci sono ancora e ci saranno per molto, molto tempo, forse per sempre.
Non vengono prodotti più giochi per questo computer, ma noi possessori molto spesso programmiamo giochi e utility che non hanno niente da invidiare ai 16 bit.
Quello che noi vi chiediamo è che venga pubblicato qualche programma che noi vi invieremo e che sia dedicato più spazio a questo computer.
E una cosa è certa: ben presto ci sarà una rivoluzione nel mondo dei computer.
Mi rivolgo all'Editore chiedendo che sia pubblicata gentilmente questa lettera, spero vivamente che non sottovalutiate questo problema.
P.S. Complimenti per la rivista, l'unica cosa che manca è lo spazio dedicato al VIC 20.

Firmato Uno che di computer se ne intende - Peschiera B. (MI)

P.S.S. Prima di uscire di produzione è stato prodotto per il VIC 20 un programma tipo il SEUCK, in grado di programmare qualsiasi tipo di gioco. Sono stati prodotti da noi Vic ventisti giochi che, al contrario di quelli per il C64, sono autentici capolavori, che naturalmente vi invieremo al più presto.
P.S.S.S Volevo concludere dicendo a voi possessori del C64, o meglio dell'Amiga, di non prendervela troppo, del resto facciamo parte di una grande famiglia.

Ragazzi, posso capire la prima delle due lettere, ma la seconda è uno scherzo, vero? Ditemi che è uno scherzo, vi prego...

Pirateria

Spett.le Redazione di Zzap!
Posseggo un Amiga 1000 (gran bella macchina, vero?) e circa 200 programmi (il 50% sono giochi), e nessuno di questi programmi è stato acquistato: per dire come fate voi, sono tutte copie pirata!
Perché questa mia lettera e questo strano inizio?
Molto spesso leggendo la vostra rivista, mi è capitato di "leggere fra le righe"... no: di leggere SULLE righe che siete un pochino (se così si può dire) contrari alla pirateria.
Per noi 'fortunati' possessori di computer a 16/32 BIT, il mercato del Software è un po' tiranno; quasi tutti i giochi costano 40.000 lire (scusatemi... 39.000 lire) per non parlare di certi programmi di utility (non facciamo nomi) che costano svariate centinaia di migliaia di lire.
Anche se nella lettera non troverete il mio cognome, posso assicurarvi che non è Berlusconi o Agnelli, e se i programmi li dovessi comprare, dopo due anni che ho l'Amiga, ne possederei al massimo 6 o 7... decisamente un po' pochi, non vi pare?
Se adesso vi aspettate una conclusione, voglio mettervi l'animo in pace, perché non c'è! L'unica cosa che voglio dire, è che spesso (SPECIE IN ITALIA) la pirateria è giustificata da questo fattore puramente economico, e mi sto rivolgendo a voi e a tutti coloro che vi scrivono lettere dicendo "Io i programmi li compro, non faccio mica come certa gente..."
Stefano di Livorno

Carissimo Zzap!
Chi vi scrive è un ragazzo di tredici anni che possiede quel fallimento commerciale chiamato Commodore 128, ma che fortunatamente incorpora il glorioso C64.
Vi scrivo non per aprire una nuova polemica, ma per farvi sapere come la pensa la maggior parte dei possessori di computer. E' completamente inutile comprare software originale. Ad esempio, un mio amico ha comperato due cassette in edicola: in una, pagata L.14.000 (con 30 giochi!), ha trovato Samurai Warrior, Inside Outing, Firetrap, Bedlam, Scout, 720°, Driller, Deflektor, Battaglia Navale, Platoon (solo la prima parte), Terramex, Gryzor, Frightmare e Scumball. Nell'altra, pagata 28000, contenente 10 giochi, tutti con la possibilità di selezionare vite infinite e altri trucchi, ha trovato Northstar, Mask III, Target Renegade (i primi tre livelli), Io, Ikari Warriors, Rimrunner, Subterranea, Vampire's Empire. Non ho speso neanche una lira per averli, in quanto gli ho chiesto di prestarmi le cassette e le ho copiate.
Questa lettera è da pubblicare per fare sapere a tutti la verità.
P.S. Se qualcuno vuole diventare socio del mio club, mi scriva.
Ciao! Giacomo Morri di S. Clemente (FO)

Super galattica fichissima e freschissima redazione di Zzap!, vi scrivo questa lettera per molti motivi, con la speranza che la leggiate e la pubblichiate anche perché sarebbe qualcosa di pubblicato con la mia firma sotto. Io ho una grande faccia tosta, quindi se devo dirvi qualcosa lo faccio (con la speranza che non mi denunciate). Uno dei motivi per cui vi ho scritto è questo, il quale però ha bisogno di una piccola introduzione.
La cosa che io apprezzo di più nella vostra rivista sono le pagine dei trucchi, quelle dei test, e quella dedicata alla Softmail, alla quale ho spedito il tagliando. Ed è proprio sulla SoftMail che volevo soffermarmi. Voi di Zzap! vi affannate tanto a dire i prezzi dei giochi originali. Io questo lo apprezzo, tanto è vero che ho intenzione di comprare qualche gioco da voi, però dovreste uscire un po' dalla vostra redazione, e vi accorgereste che ci sono alcuni giornalai (perlomeno a Napoli) che vendono cassette, di cui non faccio il nome, a lire 10.000 con giochi originali, nomi originali, che funzionano.
Allora mi chiedo: a cosa serve comprare un gioco originale a L.30.000 quando ci sono cassette che ti danno per L.10.000 dai 40 ai 60 giochi originali? (Prego dare risposta, grazie).
Paolo Falconbello - Napoli

Spettabile redazione di Zzap!
Sono un vostro affezionato lettore di 14 anni. Vorrei ancora una volta esporvi l'ormai trattatissimo argomento della pirateria.
Ma non è questa la solita lettera di saputelli con frasi del tipo: "Voi portate avanti una battaglia già persa, perché il software piratato costa 10 volte in meno di quello originale".
Vorrei che consideraste per un attimo il mio problema, voi che incitate noi compratori ad acquistare software originale: io abito a Casale M., a 30km circa da Alessandria, e sia nel mio paese sia nel capoluogo di provincia non esistono negozi soft-center. Infatti, come scritto sul catalogo apparso a pag. 2 del n.25, per comprare originale dovrei recarmi a Tortona; ma chi me lo fa fare di percorrere ben 60 km per un videogioco?!
Sì, esiste il servizio Soft-Mail, ma per quanto possa essere efficiente la lentezza delle poste italiane mi recapiterebbe il pacco quando già desidererei acquistarne un altro e così via...
E allora? Pirati! Ne conosco uno che ogni mese mi fornisce un certo numero di videogiochi nuovissimi a buon prezzo,

Posta

facendomeli provare prima di comprarli e tutti funzionanti. Non è vero, perciò, che il software pirata ha gravi problemi di funzionamento come volevate dimostrare sul n.25: possiedo infatti la copia pirata di Super Sprint e non ha alcun bug.
[...] In fondo nella mia situazione ci sta quasi tutta l'Italia videogiochista: non tutti abitiamo nelle grandi città. Vorrei, io, acquistare originale, ma compro pirata per necessità! Ora vi porgo i miei saluti,
Moncalieri Gianfranco, Casale Monf.to (AL)

[...] Un altro appunto riguarda la pirateria. A mio parere, essa non si combatte con sistemi di protezione sempre più sofisticati (che non servono propio a niente), ma facendo come ha fatto la Origin Systems (includendo nella confezione di Ultima IV mille accessori, come due libri, un tappeto su cui è stata stampata una mappa, un manuale ed un amuleto) rendendo in questo modo inutile la duplicazione del loro prodotto. E voi cosa ne pensate?
Davide Lupi di Milano

[...] Un ultimo messaggio: comprate software originale e non piratato perché vi risparmierà tempo per comprendere il funzionamento del gioco, e poi perché questo servirà da incentivo per le software house a migliorare il loro prodotto..."
Luigi Pernaccini di Piacenza.

"E' la prima volta che vi scrivo, anche se vi seguo dal N.1 (è quello che tengo meglio, sembra nuovo!), quindi mi devo complimentare perché la rivista ha fatto passi da gigante (non nel prezzo, per fortuna!).
Vorrei dire la mia sulla pirateria (lo so, lo so, vi sarete anche stufati): ho il C64 da 4 anni, e fino all'anno scorso compravo giochi piratati (4 giochi L.10.000), una buona parte o si bloccavano o non riuscivo a giocarli perché senza istruzioni. Così ho deciso di seguire il detto "poco ma buono", comprando giochi originali come Hawkeye, Target Renegade ed altri, ed ho intenzione di continuare su questa strada.
Ma mi chiedo se è possibile che in giro è più facile comprare un gioco piratato che originale — nel senso che sono più diffusi!!
Infatti i Soft Center tengono poche copie per gioco (se ci sono!), e se arrivi il giorno dopo, trovi le vetrine vuote!!"
Carlo Galangan - Milano

Avete ragione, a che serve comprare software originale? A che serve lavorare quando si può rubare, imbrogliare, sfruttare? Perché arrestare i falsificatori di denaro, di opere d'arte, di orologi/magliette/cravatte? Perché condannare chi sfrutta le prostitute, i minori o parlare male dello schiavismo? Si tratta solo di persone oneste che guadagnano col sudore degli altri, tutto qui...
E intanto i prezzi restano gli stessi (o aumentano), si diffondono i virus (adesso anche quelli che le stesse case di software, per disperazione, cominciano ad inserire nei propri giochi distruggendo i dischi 'pirata' e disallineando, a volte, la testina del drive colpevole), l'Italia viene snobbata dai distributori stranieri e dagli stessi importatori (non conviene importare software per questo o quel computer, tanto se ne vende poco=tanto girano le copie), i programmatori italiani ci pensano 200 volte prima di realizzare un gioco, quelli stranieri non si sforzano più di tanto (chi me lo fa fare se poi il mio gioco si diffonderà alla maniera delle noccioline o dell'acqua minerale senza che io ci guadagni nulla?) e... potrebbe persino accadere quello che nella prossima lettera è solo un timore...
P.S. Noi redattori di Zzap! — quando un gioco ci interessa davvero e abbiamo intenzione di giocarlo fino in fondo — spendiamo volentieri il prezzo di listino del gioco originale. E, perché lo sappiate tutti (soprattutto quelli che ci scrivono per dire "Tanto voi i giochi non li pagate!"), i giochi che arrivano in redazione vengono rispediti agli importatori dopo 3 settimane o al massimo un mese dalla loro recensione, per cui nessun regalo a nessuno. Contenti?

Il Signore del Sopravvissuti

Spett. Zzap!,
con questa missiva voglio esporvi un problema ormai noto. Cioè il fatto che, con l'avvento dei 16 bit, è ormai iniziata la fine degli 8 bit. Probabilmente per un anno o due ci sarà ancora software disponibile per questi computer, ma guardiamo in faccia la realtà: computer mitici come il C16, il Plus4, il VIC 20, sono già stati quasi totalmente dimenticati a causa di computer come il CBM 64, Spectrum, MSX, e Amstrad. I quali a loro volta cadranno nel dimenticatoio. Voi di Zzap! avete voluto dar fiducia a questi stupendi sistemi elettronici, in quanto ultimamente si è avuto un aumento del flusso di programmi per gli 8 bit, e anche per l'imminente futuro sembra che ci sarà. Ma quanto durerà? Chi può dirlo?
Quindi noi tutti dobbiamo trovare un rimedio a questa inevitabile realtà. E siccome bruciare tutti i 16 e 32 bit, oltre a non essere possibile, è anche stupido e inutile, dobbiamo risolvere uniti questo problema, prima che esso ci schiacci. Quindi prima di tutto basta con le polemiche tra maggiori o minori quantità di computer; se vogliamo sopravvivere dobbiamo essere uniti, ed essere tanti.
Una soluzione alla suddetta problematica non può piovere dal cielo, senza che noi non facciamo nulla per contrastarla.
Il nostro scopo principale è mantenere vivo l'interesse dei programmatori per produrre software per gli 8 bit. Quindi quando è possibile vi esorto a comprare software originale. Certo che però anche le case produttrici potrebbero abbassare i prezzi dei loro prodotti, per venirci incontro.
Sperando in un futuro migliore per tutti gli 8 bit, e in un ritorno di fiamma per quei computer quasi del tutto dimenticati da Dio, spero che anche il mio messaggio rivoluzionario possa far sì che le cose tornino alla normalità.
Saluti
la SUPREMA DIVINITA' SCESA IN TERRA PER ILLUMINARE LE VOSTRE ANIME CORROTTE E ABBANDONATE PER ERRORE DAL MIO DILETTO SIGNORE
Questa lettera non vuole convertire anime alla religione cattolica.
MOTTO: un sacrificio in più per un'esistenza migliore.
The Supreme Divinity - Cervia (RA)

Il tema è scottante... forse la forma è un po' blasfema (eretica? immorale? irreligiosa? Matteo, aiutami!). Speriamo solo che folle di pellegrini non si rechino a Cervia per adorare questo nuovo 'messia in erba'.
Certo è che qui stiamo per chiudere con un'atmosfera un po' lugubre... a tirarci su il morale arriva un personaggio che — con la sua lettera irriverentemente spiritosa — probabilmente resterà negli annali di Zzap! (fossanche soltanto per una scomunica).

"Bareggio, 5/10/88 d.C.

CREDO

Credo in un solo C64,
Padre Onnipotente,
Creatore del Ninja e del SEUCK
Di tutti i programmi,
Visibili ed invisibili.
Credo in un solo Signore,
Commodore Amiga,
NON unigenito Figlio di Dio,
Nato dal Padre prima di tutti i secoli:
C64 da Dio, C64 da Luce, C64 vero da C64 vero,
Generato, non creato,
Della stessa sostanza del Padre.
Per mezzo di Lui tutti i programmi
Sono stati creati.
Per noi giocatori e per la nostra salvezza,
Discese dal cielo,
E per opera del Linguaggio Macchina
Si è incarnato nel seno
Della Vergine Commodore.
E si è fatto Computer.
Fu crocifisso per noi sotto Atari ST (*),
Morì e fu sepolto.
Il terzo giorno è resuscitato,
Secondo le scritture.
E' salito al cielo,
Siede alla destra del Padre 64.
E di nuovo verrà, nella gloria,
Per giudicare gli MSX e gli Spectrum,
Ed il suo Regno NON avrà fine.
Credo nel Linguaggio Macchina,
Che è C64 e dà la vita,
E procede dal Padre e dal Figlio,
Con il Padre ed il Figlio
Adorato e glorificato,
E ha parlato per mezzo dei polemici,
Credo nella Commodore Club,
Una SANTA, cattolica e apostolica.
Processo un solo Basic,
Per il perdono degli MS DOS
Aspetto la resurrezione degli Amstrad
E la vita dei giochi che verranno...

Amen."
A morte i polemici.
The Alex

(*) G. Coraggio (Prato in Fiore)

P.S. Programmo sull'MSX e gioco sul SEGA.
HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA!

... e con questa risata satanica si chiude questo 'sermone eretico'. Ora avete capito cosa comporta la sparizione dell'ora di Religione dalle scuole, eh? Speriamo che la Santa Sede non ci scomunichi per queste ultime due lettere... come si dice, ambasciator non porta pena!

... e per questo numero è tutto, e forse anche troppo (avrete avuto finalmente un'idea di cosa arriva quotidianamente in questi uffici).
Eh sì, avremmo voluto stupirvi con lettere speciali e argomenti ultravivaci, ma noi siamo Zzap!, non Novella 2000... e poi, tremate, tremate, sul prossimo numero (forse) troverete alcune delle lettere 'maledette' di Zzap!, quelle che uccidono i recensori e crocifiggono i redattori, quelle che scagliano la prima pietra dritto in fronte a noi poveri lavoratori (soprattutto al famigerato 'caporedattore mascherato'), senza pietà, facendoci crollare, distrutti, annientati, sul nostro stesso sangue misto a sudore (o viceversa?). Ngué, 'ngué, gnaaaaa! Buh-huuuu... (disgustose scene di pianto e afflizione - panoramica sulla redazione sofferente e sola - totale sul direttore esecutivo mentre cerca di impiccarsi col filo del joystick - primo piano del caporedattore mascherato mentre affila il suo joystick a serramanico... THE END? Viva Pedro Alvarez Montecucco! Viva Riondino!!!)

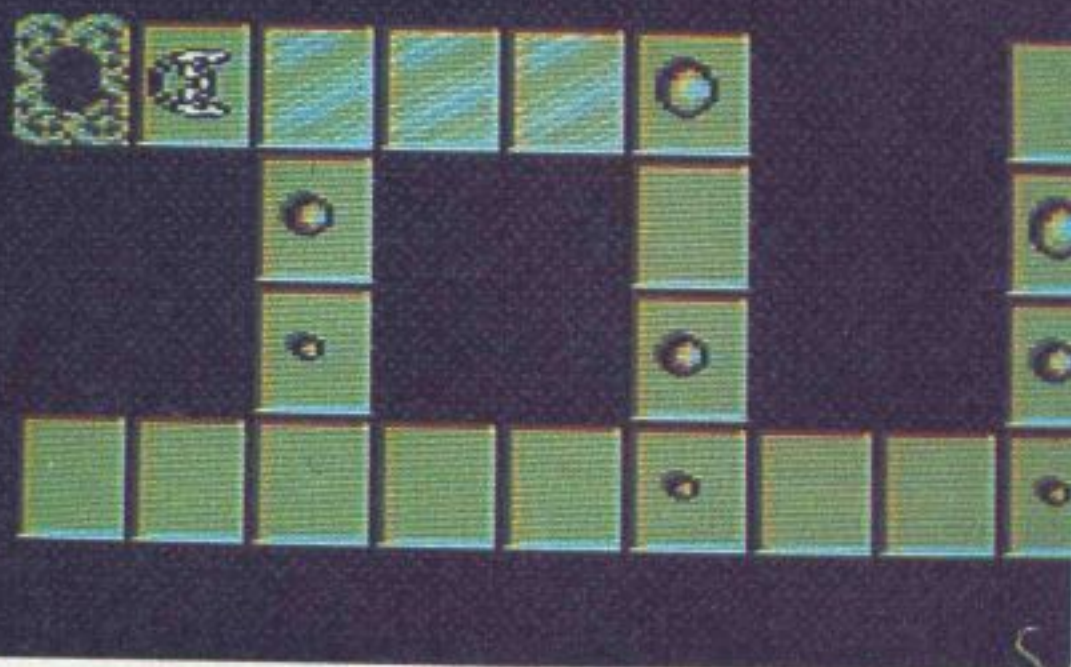
DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

ZZAP! TEST

BOMBUZAL

Imageworks; per C64

- Azione splendida e divertente nell'ultimo puzzle game di Tony Crowther

Beh, a dire il vero conosco qualcuno un po' rotondetto. Oh, certo che lo conosco. Ma non vive su piattaforme e non si porta dietro delle bombe. Per cui... beh... non so perché ho iniziato così. Comunque, l'ho fatto!
Bombuzal è rotondo. Proprio rotondamente tondo. Ma lui vive sopra le piattaforme e trasporta bombe. Oltretutto è bravo a disinnescarle. E del resto è il suo lavoro, quello di disinnescare bombe. Dunque, lasciate che vi spieghi...
Bombuzal vive in una strana regione situata in un'altra dimensione. Un terra di piattaforme e di bombe. Gli abitanti di questa strana dimensione vivrebbero un'esistenza certamente più felice se le loro vite non fossero continuamente minacciate da tutte quelle bombe poste a casaccio, un po' di qua, un po' di là, per cui c'è proprio bisogno che qualcuno si prenda l'incarico di toglierle dalle scatole. Esiste una sola persona capace di tanto... VOI! Beh, vedete, nel gioco impersonate un... oh, lasciamo perdere.

Le bombacce maledette si presentano in tre formati diversi (quasi come la carta igienica): piccole, medie e grosse (ma guarda che sorpresa), ognuna col suo diverso raggio d'azione distruttrice nel caso di uno scoppio. Diverse quantità di queste bombe sono disseminate lungo una serie di piccoli raggruppamenti di piattaforme, ora deserti

E' dai tempi di Tetris che non giocavo un vero puzzle game (rompicapo; NdT), per cui mi aspettavo che qualcosa venisse fuori da un momento all'altro. Power Pyramids (recensito sul numero scorso) mi aveva un po' deluso ma Bombuzal fa proprio al caso mio! E' grande! La grafica è molto nitida ed ha un tocco di 'simpatia' che non confonde per niente lo schema 'a rompicapo' del gioco. I livelli iniziali sono piuttosto facili da superare ma a poco a poco si fanno sempre più impegnativi, con delle strutture di bombe incredibilmente perfide. Uno dei segnali che ti fanno capire quanto sia ben realizzato questo puzzle game è sentire la gente che grida "Eh, questo non è tanto facile... oh... un momento... AH! Ora ho capito!" e poi iniziare una nuova partita con la loro nuova cognizione sulla disposizione di ordigni. Direi proprio che Bombuzal è il miglior puzzle game dopo Tetris, e detto da me significa molto!

Questa sì che è un'idea originale! Il buon vecchio Crowther si è fatto di nuovo vivo a squilli di tromba con uno dei più puzzle game più belli e giocabili mai apparsi su un C64. La presentazione è eccellente con una scelta fra visone in 2D o in 3D ed un sistema di parole in codice per cui non sarete mai costretti a ricominciare dal primo livello dopo essere appena morti al 119°. Le strutture in cui le bombe sono disposte sono davvero ingegnose e a volte perfidamente ingannevoli, costringendovi a provare e riprovare fino a riuscirci. Sinceramente, non penso che ci sarà molta gente che butterà via il joystick dicendo "ne ho avuto abbastanza!". Piuttosto diranno "Dunque, se così non ha funzionato, proviamo in quest'altro modo, forse ce la faccio." Dopo il piuttosto mediocre Fernandez Must Die, Tony Crowther e David Bishop ci hanno regalato un vero gioiello. Ben fatto, fratelli!

a causa della situazione di pericolo creata dalla presenza degli ordigni. Per ripulire un settore occorre brillare (far esplodere, per chi non lo sapesse) tutte le bombe presenti sulle piattaforme, senza saltare in aria voi stessi ed evitando di cadere oltre il bordo delle piattaforme.
Tutto questo potrebbe suonare abbastanza semplice, ma dovete ricordare di prendere in considerazione le reazioni a catena, le piattaforme che possono cedere ed i pavimenti scivolosi. Alcune bombe possono essere fatte esplodere soltanto utilizzando con intelligenza le reazioni a catena o le occasionali piste sul pavimento che consentono di spostare le bombe in una posizione migliore.
Piattaforme diverse presentano piastrelle e caratteristiche differenti (date un'occhiata alla Tabella delle Mattonelle). Il modo in cui sono disposte suggerisce la relativa strategia d'azione.

- **MATTONELLA NORMALE**
- **MATTONELLA AVVITATA** - non viene distrutta dalle esplosioni
- **GHIACCIO** - vi fa scivolare fino a quando incontrate un blocco stabile
- **DISSOLVITORE** - scompare quando lo calpestate
- **MATTONELLA CON SOLCHI** - su queste è possibile far rotolare le bombe
- **TELETRASPORTO** - vi trasporta in un punto specifico del livello
- **BUBBLE** - un droide che risponde ai vostri comandi. Viene distrutto facendo esplodere una bomba o mina
- **SQWEEK** - come bubble, ma fa semplicemente esplodere la prima bomba che incontra
- **TEMPIO DEL POTERE** - risucchia le esplosioni e ne contiene l'impatto ma in seguito esplode
- **BOMBE** - ce ne sono di tre misure. Devono essere innescate per esplodere
- **BOMBE 'A CRESCITA'** - cambiano dimensione fin quando non vengono innescate
- **BOMBA-A** - se innescata fa esplodere tutte le altre bombe-a presenti nel livello
- **MINA** - esplode se toccata
- **SPINNER** - vi 'spara' in una direzione a caso

Yippee! Yu-huuu! Wow! Yeahh! Sto giusto facendo una danza di festeggiamento intorno alla redazione perché Bombuzal è appena diventato il mio gioco preferito di questo mese. Cioè, è abbastanza raro trovare un puzzle game al primo posto. Quando ve ne ritrovate fra le mani uno così ben realizzato e così avvincente — beh, ditemi quello che volete, ma bisogna proprio festeggiare. Ci sono così tante caratteristiche diverse che (a meno che il vostro tempo medio di concentrazione sia sotto i due millisecondi) è praticamente impossibile annoiarsi. I rompicapo diventano incredibilmente ingannevoli man mano che andate avanti nei livelli e, dato che si hanno a disposizione due possibilità di inquadratura, una volta che avete completato il gioco in versione 2D potete riprovarci con quella tridimensionale. Col sistema delle password, poi, si può sempre ricominciare dall'ultimo livello raggiunto. Se avete intenzione di regalarvi un gioco davvero particolare per questo Natale, prendete Bombuzal — è simpatico, grazioso e assolutamente splendido!

PRESENTAZIONE 96%
Buona introduzione, utili opzioni e struttura elegante. Sistema con password, due diverse prospettive, un mucchio di particolari carini. Insomma, penso abbiate capito...

GRAFICA 79%
Carina, ma non splendida. In ogni caso abbellisce grandiosamente l'azione di gioco.

SONORO 71%
Una colonna sonora adeguata e qualche effetto decente. Il parlato è piuttosto rauco, ma dà un buon tocco d'atmosfera.

APPETIBILITA' 97%
I primi livelli sono abbastanza semplici da inchiodarvi istantaneamente alla tastiera.

LONGEVITA' 98%
Un mucchio di screen significa che avrete di che giocare per secoli.

GLOBALE 97%
Il puzzle game più carino mai apparso sul C64 e nello stesso tempo un gioco davvero avvincente!

ZZAP! TEST

OPERATION WOLF

Il nemico ha catturato un gruppo di ostaggi, e li tiene prigionieri in un campo di concentramento situato all'interno del suo territorio. Occorre un soldato capace di infiltrarsi nel territorio nemico facendosi strada fino al campo di concentramento per liberare infine gli ostaggi e riportarli a casa. Il nome in codice di questa operazione sarà Wolf, e l'abile e coraggioso soldato scelto per portarla a termine siete proprio voi (scommetto che l'avevate già intuito, eh?).

Operation Wolf si svolge attraverso sei zone, con visuale in soggettiva, ovvero attraverso gli occhi del soldato. Sarete trasportati attraverso il livello introduttivo di organizzazione delle comunicazioni, attraverso giungle, villaggi, il deposito munizioni nemico ed il campo di concentramento prima della fuga finale.

Con sei aree da attraversare combattendo ed un nemico determinato a trasformare questa nella vostra ultima missione, avrete di che farvi venire crampi al pollice. Il nemico si presenta sotto forma di soldati di fanteria e mezzi militari. I soldati appariranno sparando colpi di fucile, di mitragliatrice e di pistola verso di voi. Ci saranno poi dei commandos che lanceranno granate e coltelli e dei paracadutisti che caleranno dall'alto sopra di voi facendo fuoco appena toccano terra.

A coprire le spalle a tutta questa gente (come se ce ne fosse bisogno!; NdT) ci saranno elicotteri, carri armati e battelli, i quali potranno essere distrutti sia con una granata ben piazzata che con un abbondate uso di pallottole.

I colpi ricevuti durante la battaglia fanno aumentare il vostro livello di 'danni' che, una volta raggiunto il massimo, provocherà la vostra morte. E' possibile tuttavia rigenerare le proprie condizioni di salute colpendo le bottiglie di energia, e quando completate il livello del villaggio tutte le ferite vengono sanate automaticamente, riportando a zero il livello dei danni.

Nella furia dei combattimenti può accadere che fra i soldati nemici si aggirino dei civili innocenti: attenti a non colpirli per sbaglio, se non volete incrementare ancora di più la vostra 'situazione danni'.

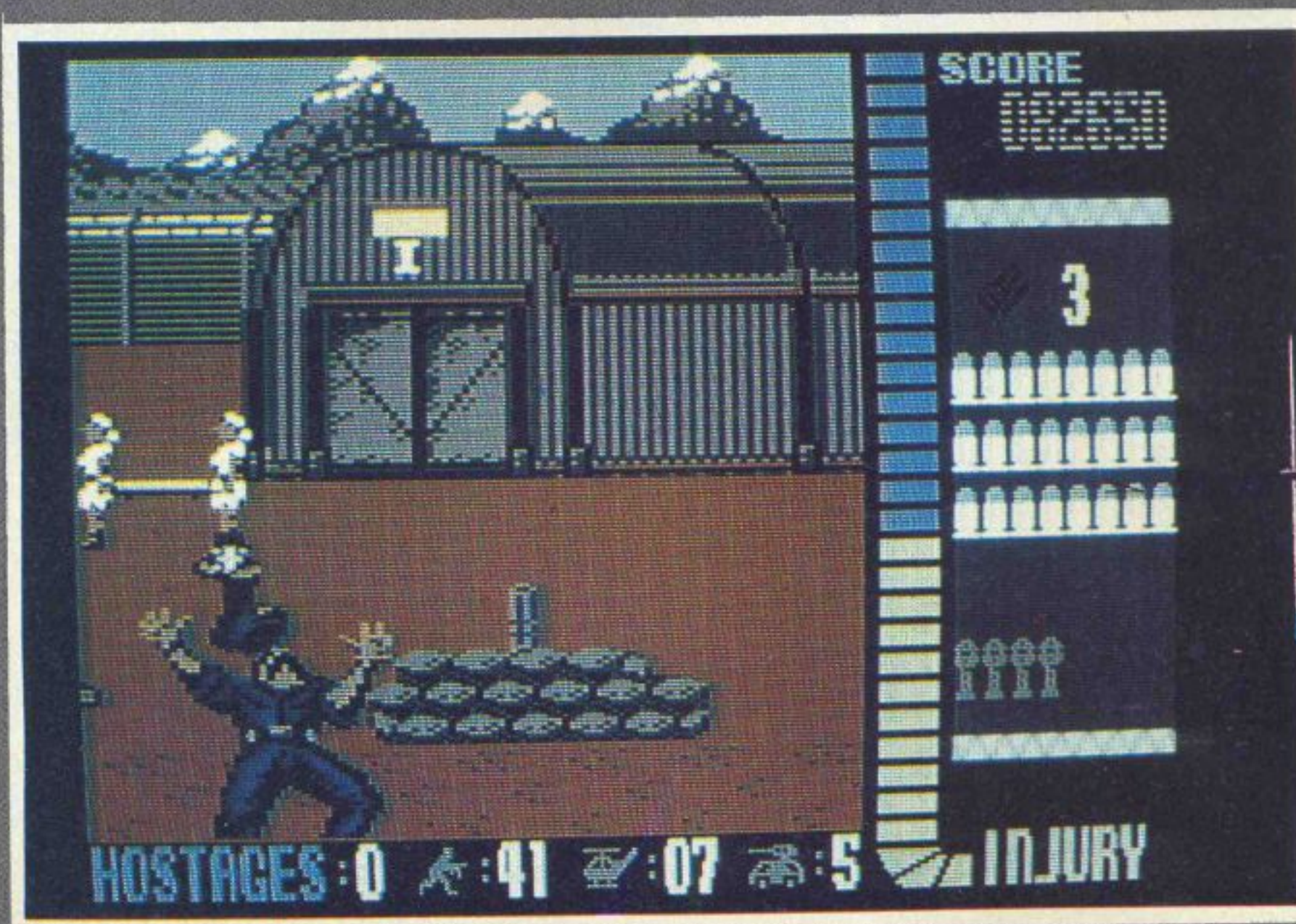
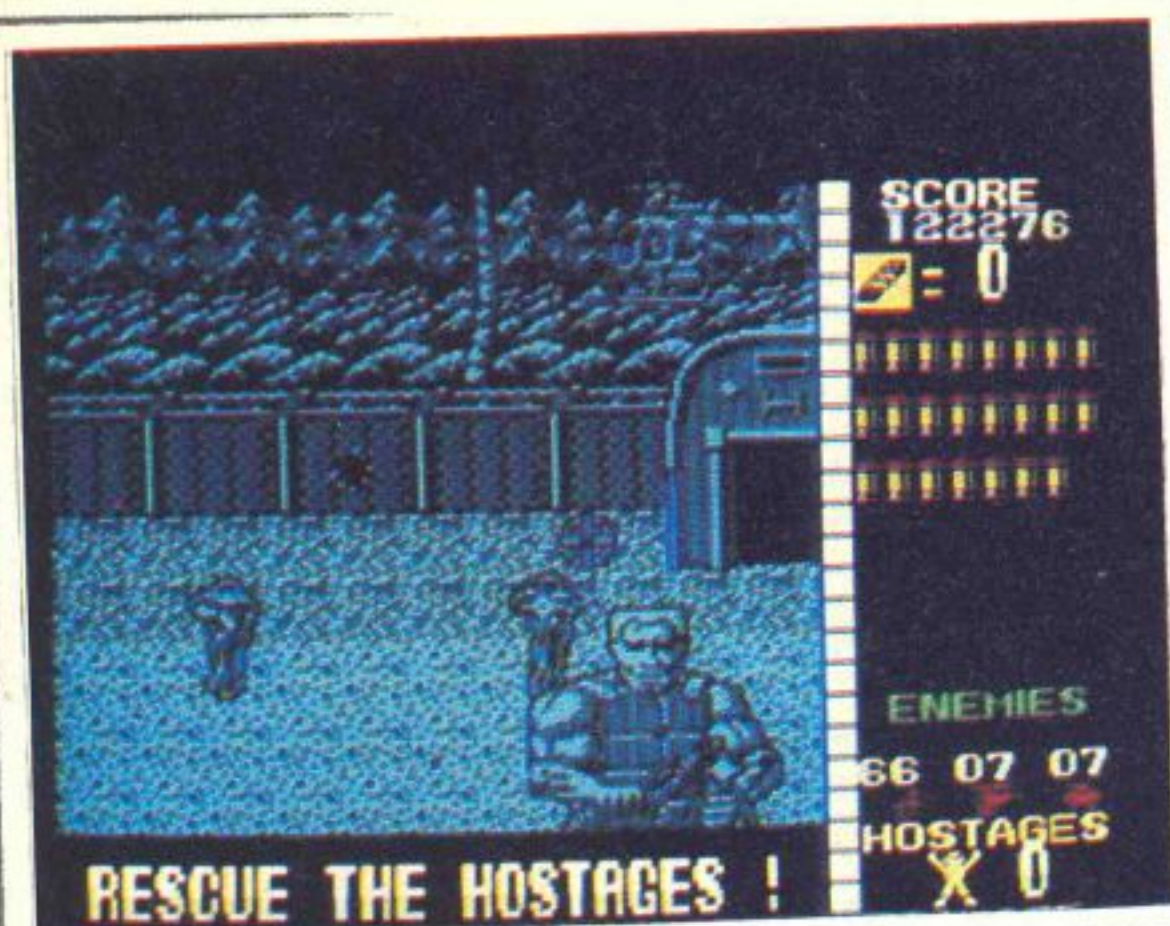
Sebbene questi ultimi rappresentino una seccatura, vi incoraggeranno a prendere bene la mira e non far spreco di munizioni.

Infatti non è raccomandabile terminare le pallottole, sebbene sia possibile recuperarle colpendo i depositi di munizioni e le granate e, se siete così fortunati (e bravi, va bene!) da centrare l'icona giusta, vi verrà regalata una splendida mitragliatrice in grado di incrementare notevolmente la vostra potenza distruttiva e la vostra furia omicida.

Man mano che la battaglia continua e si passa ai livelli successivi avvicinandosi al campo dei prigionieri, appaiono soldati con giubbotti anti-proiettile, e una volta raggiunta la costruzione e liberati i prigionieri, il nemico diventerà ancora più feroce e sarà sempre più difficile evitare di colpire gli ostaggi mentre fuggono attraverso l'uscita della prigione - ucciderli sarebbe un ottimo modo per terminare prematuramente il gioco.

Una volta fuggiti dal campo assieme ai prigionieri, comincia la folle corsa verso l'aeroporto dove un aereo da trasporto Hercules vi aspetta per portarvi in volo verso la libertà. Ma in quest'ultima fase la furia del nemico si fa più tremenda, e i soldati vi bersagliano con tutto quello che hanno a disposizione in un ultimo disperato tentativo di fermare la vostra fuga e quella dei preziosi ostaggi. Questo è proprio il momento adatto per utilizzare tutte le munizioni che vi sono rimaste nel tentativo di un massacro finale — dopotutto, non avrete mica intenzione di ritornare qui, più tardi,

▼ **Una delle splendide immagini del gioco in versione Amstrad**

▼ **La versione per C64: poteva essere un Gioco Caldo — colpa dei programmatori?**

▲ L'alta definizione monocromatica dello Spectrum...

vero?
Il fascino del gioco da sala era certamente molto legato alla presenza della mitragliatrice Uzi elettronica — un accessorio abbastanza difficile da riportare su home computer. Fortunatamente, la scelta della Ocean di sostituirlo con un mirino mobile simile a quello di un fucile a cannocchiale ha lasciato intatto il fascino originale del gioco. L'azione inarrestabile e l'Ultraviolenza del gioco da sala originale è stato riprodotto in modo piuttosto fedele su tutte le versioni a 8 bit.
Inevitabilmente, però, bisogna tener conto del multiload. Sullo Spectrum 48K e sull'Amstrad 464 ogni livello viene caricato individualmente, mentre le versioni per Spectrum/Amstrad 128 e per Commodore 64/128 caricano tutto il gioco in una sola volta. In entrambi i casi il gioco che ne viene fuori sarà uno di quelli che i fan del coin-op ameranno e coloro che lo vedono per la prima volta impareranno presto ad amare.
Indubbiamente Operation Wolf resta la migliore conversione della Ocean di questo Natale, anche perché come coin-op della Taito ha già avuto un enorme successo in tutto il mondo. Sebbene sia semplicemente un'evoluzione del vecchio 'mira e spara', l'aggiunta della realistica mitragliatrice Uzi fa un certo effetto anche come accessorio da arcade.

SPECTRUM 48/128

Un esercito di massicci personaggi si fa strada furiosamente lungo ogni livello con una definizione grafica simile a quella dell'originale da sala. Anche se le cose diventano piuttosto confuse quando lo schermo è troppo 'affollato', i soldati più lontani perdono inevitabilmente un po' della loro definizione. Tuttavia, la sorprendente velocità e l'azione ultraviolenta nascondono qualsiasi difettuccio riscontrabile in questa eccellente conversione del coin-op.

GLOBALE 87%

Perdendo lievemente qualcosa nella definizione grafica, questa versione riesce tuttavia a ricreare piuttosto bene lo stile e l'impatto del gioco da sala. Sebbene in alcuni punti l'animazione si presenti inferiore alla media e con alcuni sprite diversi dagli originali o mancanti, il gioco rimane avvincente e molto giocabile. Sfortunatamente viene richiesta un'accuratezza 'al pixel' per l'uso del mirino, per niente difficile se si utilizza un mouse (tipo NEOS), ma con l'uso di un joystick rende il gioco estremamente 'duro' — forse un po' troppo per chiunque. Fareste meglio a sparare qualche raffica prima di acquistarlo, se non volete beccarvi un esaurimento 'da post Vietnam'.

AMSTRAD CPC

La migliore delle versioni 8-bit: non solo possiede il ritmo del coin-op ma ne riproduce altrettanto bene la violenza. Operation Wolf dimostra perfettamente l'abilità dell'Amstrad di combinare assieme l'alta definizione dei dettagli con un uso esteso dei colori. Insieme al diverso stile di gioco per ogni livello questa versione appare, si gioca e in sostanza E' davvero ottima.

GLOBALE 90%

▼ ... e quella stupendamente colorata della versione per Amstrad CPC 464/664/6128

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 78%
Più o meno una 'presentazione da sala giochi', con tutte le sue musichette e la tabella dei titoli. Opzione per mouse o joystick.

GRAFICA 75%
Sprite un po' troppo rozzi su fondali discretamente definiti: l'animazione è buona, ma alcuni particolari (come il mirino che tende a sparire mentre lo si sposta) possono essere molto penalizzanti.

SONORO 78%
Buona musica dei titoli ed efficaci effetti sonori: niente di eccezionale, comunque.

APPETIBILITA' 89%
Essendo una conversione da coin op, ed essendo il coin op così famoso, si fa presto ad entrare nello spirito dell'Ultraviolenza...

LONGEVITA' 67%
... c'è da chiedersi comunque quanto resisterete alla micidiale precisione dei nemici contro la vostra 'mancanza di mira' cronica. O il piacere di giocare a Operation Wolf potrà giustificare l'acquisto di un mouse (così potrete giocarci anche ad Arkanoid II)?

GLOBALE 77%
Una medaglia d'oro (o gioco caldo) mancata: limiti del computer oppure l'annoso problema della 'qualità del software'? Ai posteri l'ardua sentenza...

SAVAGE

Firebird, per C64, Amstrad CPC, Spectrum

"Finalmente qualcuno ha ascoltato le mie parole: l'Ultraviolenza è fra noi (Ed)".
Questa mitica citazione è il modo più adatto per introdurre la presentazione di questo imponente titolo della Firebird: se non vi fidate del nostro Ed, vi basti sapere che le prime parole che appaiono dopo il (lungo) caricamento dell'introduzione al gioco sono "Infiammato dalla furia, Savage si getta in un'orgia di violenza...".

▲ Il terzo livello di *Savage* in versione C64...

La storia di Savage è quella di un'altro di quei poveracci costretti a fuggire da mostri innominabili, salvare donzelle in pericolo e distruggere demoni e stregoni. Lasciando da parte l'annosa questione di perché mai questi tristi individui non si riuniscano in un sindacato, passiamo a vedere i particolari di questo manifesto dell'Ultraviolenza.
Savage è un guerriero epico probabilmente imparentato con il protagonista di Beyond The Ice Palace, che se ne va in giro armato di una ascia da battaglia. La sua storia comincia nei sotterranei di un castello, abitato da mostriciattoli volanti di tutti i tipi. Savage si muove per i tunnel a scrolling orizzontale lanciando la sua accetta con una traiettoria parabolica, e distruggendo alcuni nemici fa apparire dei bonus che gli forniscono punti extra od armi particolari. Queste vanno da uno scudo laser ad un lanciafulmini od una "sfera chiodata orbitante", un'arma complicata da spiegare che ha il semplicissimo effetto di FARE MALE agli avversari.
La grafica di questa sezione è a dir poco fantastica, con sprite coloratissimi e giganteschi che sembrano essere usciti da un Amstrad superpotenziato. I "cattivi" esplodono in una marea di pixel colorati, ed i rituali guardiani di fine livello diventano sempre più ben definiti nella loro maligna esistenza digitale.
Dopo avere attraversato decine di bui corridoi, essere saltati in pozzi apparentemente senza fondo ed avere superato pericolanti passaggi su veri e propri fiumi di fuoco, il gioco passa a caricare il secondo livello. Qui si impone un discorso sui caricamenti: in tutte le versioni del gioco questi sono lunghissimi e tediosi, ed inoltre è possibile giocare un qualsiasi livello del gioco anche senza avere superato quelli precedenti. In questo caso si avrà a disposizione una sola vita, mentre ottenendo la password dal primo e dal secondo livello si affronteranno le avventure con tre vite.
Il secondo livello cambia com-

▲ Il secondo livello nella versione Amstrad CPC

▼ ... e, nella stessa versione, il 1° (sotto) e il 2° (sopra)

▲ L'eroe sotto forma di aquila nel 3° livello della versiobe Amstrad CPC

pletamente la situazione di gioco, presentandoci una rapidissima corsa in soggettiva verso il castello dal quale eravamo fuggiti nel primo livello. Ritornando per liberare la solita principessa in pericolo, dobbiamo evitare una nutrita serie di totem di pietra ed orrori volanti in una sezione particolarmente simile a Space Harrier. L'azione, che viene presentata in una porzione molto ridotta dello schermo, è velocissima e piuttosto difficile da affrontare anche se armati di un'arma laser molto potente. Una volta arrivati al castello dobbiamo sopportare un ulteriore caricamento che ci porta all'interno del maniero.

Fantastica Ultraviolenza! Ogni elemento di Savage è all'insegna della crudeltà più spietata che si sia mai vista in un computer game, con un'azione velocissima e piena di esplosioni organiche. La grafica ha il rapporto dimensioni/definizione migliore possibile, ed anche l'animazione dei singoli personaggi non scherza. Il sonoro è anch'esso di buona qualità, e per i fanatici delle musiche campionate l'introduzione del programma rappresenterà una vera e propria delizia. Per quanto riguarda la giocabilità, siamo a livelli di coin op e poi... beh, poi ci sono i caricamenti. Sono lunghi, noiosi, angoscianti e spezzano tragicamente il ritmo del gioco, ma questo è il prezzo che va pagato per tre livelli completamente diversi l'uno dall'altro e sempre al massimo delle capacità del computer. Alla prima impressione Savage sembra un seguito apocrifo di Beyond The Ice Palace, ma non dovete farvi ingannare: è ancora meglio!

Per un attimo ho temuto il peggio dopo aver notato il nome della Probe Software sul foglietto informativo che accompagnava Savage, ripensando alle loro precedenti fregature. Tuttavia, dopo qualche decina di minuti di gioco, ero sorpreso di scoprire che ci troviamo davanti ad un ottimo trio di giochi. La prima parte possiede un'avvincente sequenza di sparatorie e di acrobazie e una bella grafica (uno dei guardiani somiglia abbastanza al nostro direttore esecutivo). La seconda sezione è un tantino difficile, e dopo una serie di morti violente e premature iniziavo già a chiedermi come mai Savage non andava un po' meno veloce se i monoliti erano un tale problema. L'ultimo livello è per i patiti dei labirinti, ma non mancano pietre che cadono dall'alto e infide trappole per tener desta l'attenzione del giocatore. Se avete vogli di un po' d'azione, provate con Savage — tutti ci troveranno qualcosa con cui divertirsi.

Non potendo entrare dalla porta sbarrata, il nostro Savage utilizza le sua capacità psioniche per comunicare e controllare una delle numerose aquile che vivono da quelle parti, nel corpo della quale entra in una sezione a scrolling multidirezionale al termine della quale libera la fanciulla con la quale passerà il resto della sua vita... almeno sino a quando non sarà pubblicato Savage II.

COMMENTO VERSIONE AMSTRAD CPC

Favoloso! Questo è uno di quei giochi per cui molti dei nostri redattori hanno rimpianto di non possedere un Amstrad! Se non fosse per il sonoro, un bollino da gioco caldo non glie lo avrebbe tolto nessuno, dato che la grafica e l'animazione fanno sfigurare miseramente la versione C64. La definizione degli sprite e dei fondali fa pensare quasi di trovarsi di fronte ad un gioco a 16-bit, e devo dire che era dai tempi di Beyond The Ice Palace che non si vedeva tanta Ultraviolenza sul monitor a colori del nostro Amstrad! Date retta a me, questo sarà uno dei vostri giochi preferiti, e mai come stavolta perdonerete al vostro computer le lunghissime, strazianti attese dei caricamenti.

GLOBALE 89%

Pagella versione C64

PRESENTAZIONE 75%
Bella sequenza introduttiva con musica campionata ed istruzioni pratiche e funzionali, ma la lunghezza dei caricamenti è qualcosa di micidiale. Inoltre non siamo riusciti a sostituire la musica con gli effetti sonori durante il gioco.

GRAFICA 89%
Tantissimo colore e molta animazione uniti a sprite di dimensioni notevoli fanno assomigliare Savage ad un coin op.

SONORO 85%
Belle musiche, ottimi effetti ed una colonna sonora campionata nell'introduzione. Peccato per gli effetti.

APPETIBILITA' 85%
Se vi piace l'Ultraviolenza fantasy, questo è quanto di meglio si possa trovare in circolazione.

LONGEVITA' 90%
Tutto il gioco ha un ritmo troppo coinvolgente perché possiate dimenticarlo per più di qualche giorno.

GLOBALE 84%
Se sopportate i lunghi caricamenti, potrete divertirvi per molto tempo con questo strano misto di Ghosts'n'Goblins e Space Harrier.

▼ Savage flette i suoi muscoli alla Swartzenegger nella versione per Amstrad CPC

TEST

THE GAMES - SUMMER EDITION

Epyx/US Gold, per C64

Spero che abbiate a portata di mano una damigiana di Gatorade, ragazzi, perché se volete partecipare a questi giochi dovete veramente essere in forma. E con questo non intendo semplicemente fare quattro flessioni appena svegliati. Quando dico "in forma", intendo ultramegamassicciamente muscolosi ed atletici. metriche) in cui la vostra speranzosa nazione vi ha allenato a partecipare.

Come arrivate sul campo, organizzate le gare. Ci possono essere sino ad otto atleti umani a confrontarsi o alcuni di essi possono essere gestiti dal megacomputer del villaggio sportivo. A seconda della vostra preparazione, potete scegliere di fare pratica o di gettare al vento tutti i vostri steroidi buttandovi subito nelle gare.

Ed anche se siete in questa condizione, probabilmente non sarete abbastanza in forma per vincere in tutte ed otto le gare (tiro con l'arco, ciclismo su pista, tuffi, lancio del martello, ostacoli, salto con l'asta, anelli e parallele asim-

Supponendo che abbiate già superato il classico panico da stadio, che cosa fate poi? Beh, se proprio non volete stancarvi troppo, potete partecipare solo ad un paio di gare. Con i muscoli che avrete accumulato dovreste senz'altro riuscirci..

▼ La sequenza del lancio del peso, una scena ormai nota...

Ma è possibile che i programmatori della Epyx non abbiano ancora capito che non vale la pena di produrre nuove versioni dei Games? Alcuni dei giochi presenti sui dischi non sono altro che rifacimenti di discipline già presentate nei titoli precedenti della serie, e questo da solo dovrebbe darvi un'idea della crisi creativa che affligge quella gente.
Oltretutto, gli sport non sembrano essere migliorati negli anni: a parte un più definito aspetto grafico, la giocabilità è anzi diminuita incredibilmente. Datemi retta, se proprio ci tenete a giocare delle olimpiadi targate Epyx, lasciate perdere questo programma ed andate a comprarvi Gold, Silver, Bronze, dove almeno la giocabilità è decente.

Là alla Epyx devono essere proprio disperati nel tentativo di trovare nuovi sport da simulare. Il problema è che non ne sono rimasti poi molti, il che si traduce nella produzione di programmi che non sono nemmeno vagamente all'altezza dei fantastici primi titoli della serie. La metà degli sport (ed in particolare le parallele asimmetriche) richiedono così poco intervento da parte del giocatore che parteciparvi è poco più che guardare un demo. L'altra metà è invece tanto complicata che non vi impegnerete nemmeno ad impararne i comandi. Se cercate un nuovo simulatore sportivo un po' originale, prendete piuttosto Summer Olympiad.

PRESENTAZIONE 80%
Sequenza introduttiva di stampo televisivo piacevole da vedere e le solite opzioni di gioco.

GRAFICA 70%
Varia da effetti definiti eccellentemente a sprite edilizi e primitivi.

SONORO 67%
Una compilation di piacevoli (e meno piacevoli) musichette. Niente di esaltante, comunque.

APPETIBILITA' 65%
Dovreste essere abbastanza curiosi da dare un'occhiata ad ogni sport almeno una volta...

LONGEVITA' 44%
...ma alla fine scoprirete che non c'è abbastanza sfida da spingervi a darne un'altra.

GLOBALE 65%
Una deludentissima pubblicazione dagli ideatori della simulazione "strategica" degli sport.

TEST

PACMANIA

Grandslam Entert./Namco, per C64/128, Spectrum 48/128, Amstrad CPC

E' tondo, è giallo, è forte, no, non stiamo parlando di un nuovo lavapiatti al limone, ma di Lui, l'unico ed inimitabile prim'attore di tanti e tanti videogiochi, Pac-Man, ormai stabilmente entrato nel cuore di ogni videogiocatore, specie di quelli più datati.

A quasi dieci anni dalla sua prima apparizione eccolo di nuovo sui vostri computer, direttamente dal coin op Pac-mania, uno dei seguiti di maggiore successo della Namco, in una conversione è stata effettuata dalla Grandslam Entertainment.

Per chi non lo avesse mai visto nelle sale giochi diremo che dopo le scarpinate da platform game Pac-Man e tornato alla sua vecchia passione, il labirinto, questa volta però non visto dall'alto, ma con una coinvolgente grafica 3D. A dargli la caccia naturalmente ci saranno i soliti fantasmini Clyde, Inky, Pinky e Blinky a cui, per rendere le cose più movimentate, si sono aggiunte due nuove reclute Sue e Funky. Lo scopo è sempre quello, raccogliere tutte le pillole nel labirinto per poter accedere allo schermo successivo dei quattro livelli presenti e se il numero dei fantasmi con il tempo e aumentato anche il nostro eroe non è rimasto con le mani in mano, ha acquisito nuove capacità ed ora può anche saltare per evitare i fantasmi, cosa che in 2D non poteva ovviamente fare. A questo punto sento già cori di "Eh ma così è troppo facile!", aspettate a dirlo, infatti con tutta probabilità il salto di Pac-Man vincerà il premio di opzione-pacco del mese. In un sondaggio "doxa" eseguito in redazione il 92% dei redattori una volta iniziata la partita, forse memore dei passati successi in Pac-Man, cade in amnesia parziale dimenticando completamente l'utilizzo del pulsante di fuoco per il salto e, anche qualora qualcuno dei colleghi più abili (noi diciamo fortunati), riesca a superare questa difficoltà fisiologica, al terzo e quarto livello anche i fantasmi cominciano a saltare rendendo quasi sempre vani i suoi sforzi. Ma niente paura, quando ogni via di scampo sembra chiusa e i fantasmi incalzano ovunque, potrete sempre ricorrere alle fedelissime pillole energetiche disposte, come sempre, ai quattro angoli del labirinto trasformando la vostra impaurita pallina gialla in uno spietato cacciatore di fantasmi, coadiuvate per l'occasione da alcuni bonus in grado di rendere Pac più forte, più veloce.

Sullo schermo viene visualizzata solo una parte del labirinto che scrolla nelle quattro direzioni, oltre al numero di vite rimaste, punteggio e un indicatore che segnala la comparsa nel labirinto di

▼ Uno dei livelli di giorno (sin.)... e di notte (destra,Versione C64)

▼ Qui sotto: il Parco di Pacman, un altro coloratissimo livello della versione per Commodore 64

▲ La versione Amstrad, totalmente monocromatica...

bonus speciali.
Degna ciliegina sulla torta di una conversione ben riuscita sono le scenette di intermezzo tra un livello e l'altro, completate dal solito ritornello, esattamente come nella versione da bar.

Non c'è che dire, la Grandslam ha davvero fatto un buon lavoro. La versione per Commodore 64, considerando ovviamente le limitazioni grafiche della macchina, è perfetta. Per quanto ho potuto vedere gli schemi di gioco sono identici a quelli da bar, così come il sonoro, ma soprattutto lo spirito e la fluidità di gioco per niente influenzati da uno scrolling perfettamente realizzato. Graficamente parlando è nello standard del 64 ma per i meno schizzinosi o per chi possiede un monitor in bianco e nero è possibile scegliere l'opzione monocromatica che aumenta notevolmente la definizione grafica. Chiunque sia stato un appassionato del gioco da bar non dovrebbe lasciarselo sfuggire, ne resterà sicuramente soddisfatto. Pur non essendo un appassionato di giochi del genere mi ha fatto piacere farci qualche partitina, chiamatemi pure nostalgico ma dopo tanta ultraviolenza ritrovare il caro buon vecchio Pac Man in un gioco tanto tranquillo eppure così coinvolgente nel suo semplice schema di gioco mi ha fatto veramente piacere. Se proprio volessimo cercare qualche neo potremmo parlare della relativa longevità, del gioco ormai stravisto oppure della ridotta finestra grafica che non permette di vedere tutto il labirinto lasciandoti così alla ricerca della fatidica ultima pillola per finire il livello, ma questo dopo tutto fa parte delle regole del gioco...

VERSIONE AMSTRAD CPC/SPECTRUM

Mettiamola così: il gioco è stato convertito dai 16-bit al C64, e con discreto successo, poi dal C64 allo Spectrum, con la solita scelta monocromatica per lo schermo di gioco vero e proprio, e infine dallo ZX all'Amstrad, senza cambiare una virgola. Rapido ma non indolore, perché nel passaggio gli ultimi due hanno perso entrambi qualcosa: non la definizione grafica, che rispetto al C64 è maggiore, ma la velocità, e di conseguenza il controllo, da cui... la giocabilità. Mentre sullo Spectrum, poi, il mangiapillole rimane giallo (rispettando la tradizione), sull'Amstrad impallidisce del tutto e diventa un vero camaleonte, mimetizzandosi col resto del paesaggio e coi suoi nemici. La strana legge della risoluzione grafica, poi, per cui in orizzontale la velocità è maggiore che in verticale (non stiamo facendo Fisica, mi raccomando), complica ulteriormente le cose. C'è da dire che i fantasmi hanno la vostra stessa velocità, per cui si gioca ad armi pari, ma avreste dovuto vedere i redattori piegare i joystick con una smorfia alla Rambo, sudando e imprecando, nella speranza di accelerare il rotolamento del Pacman: una scena a dir poco pietosa. Beh, che dirvi? Se proprio non volete rinunciare a questa conversione, cercate almeno di provare il gioco prima di comprarlo, altrimenti non venite a lamentarvi da noi...

GLOBALE: 63%

N.B. Qui sotto, nell'ordine, Spectrum e Amstrad a confronto.

▼ Monocromia sì, ma LUI resta sempre giallo come lo conosciamo (versione Spectrum)

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 84%
Opzione per uno o due giocatori, musica o effetti sonori, grafica monocromatica ben definita, possibilità di partire anche dal secondo e dal terzo livello e simpatiche scenette d'intervallo tra un livello e l'altro per riprendere fiato.

SONORO 85%
Le musiche, un remix dei vecchi ritornelli di Pac-Man, sono praticamente identiche a quelle da bar.

GRAFICA 87%
Bene realizzata, rende bene l'idea di tridimensionalità, specie l'animazione del tondeggiante Pac-Man, anche se non molto varia. Carina la possibilità di selezionare grafica monocromatica per una maggiore definizione.

APPETIBILITA' 85%
Non deve sfuggire agli appassionati del coin op, e anche se come gioco non è eccezionale potrà risultare simpatico a molti.

LONGEVITA' 76%
Quattro livelli non sono molti e grazie anche ai fantasmi non troppo intelligenti e al continue game non è troppo difficile da finire, ma anche una volta completato non dispiace riprenderlo in mano per un'altra partita.

GLOBALE 84%
Waka-waka ha colpito ancora, con uno spirito forse un po' nostalgico per i bei tempi andati...

ZZAP! TEST

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS (Maniac Mansion 2)

Lucasfilm Games, per C64 (solo disco)

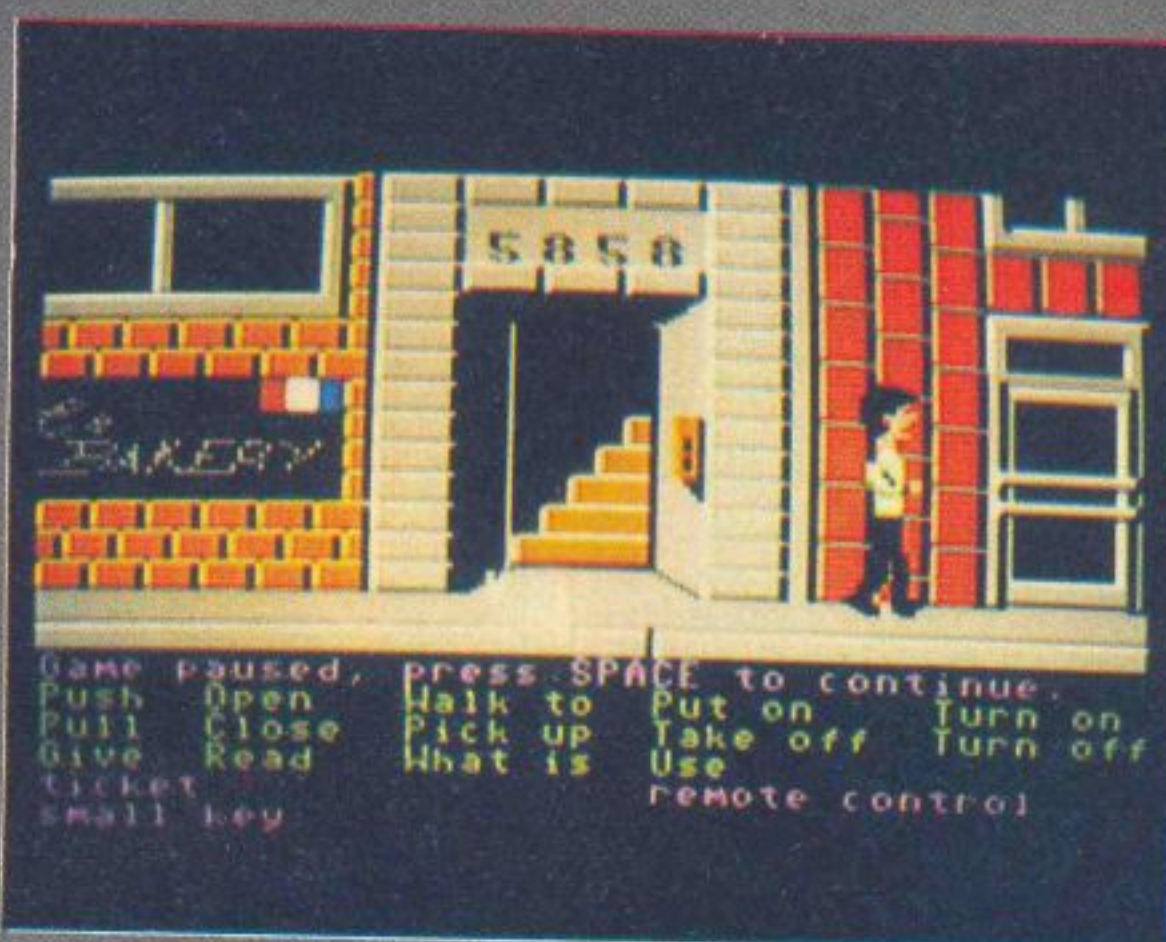
• Il seguito ultraumoristico e megaentusiasmante di Maniac Mansion dalla Lucasfilm

Zak McKraken è un reporter del giornale scandalistico "National Inquisitor", stufo della propria carriera di paparazzo: dopo l'ennesima lite con il direttore (uhm... mi ricorda qualcuno; Ed) Zak se ne torna a casa, con il biglietto d'aereo che potrebbe cambiare il corso della sua vita.

Il simpatico giornalista si è infatti accaparrato l'esclusiva per un'inchiesta su di uno scoiattolo a due teste che sta terrorizzando Seattle, che rappresenta per lui un notevole miglioramento rispetto ai pettegolezzi sulla gente famosa che era abituato a scrivere. Una volta entrato nel suo letto, però, Zak viene colto da un terribile e complicatissimo incubo, nel quale è inseguito da un alieno.

Cosa ha a che fare tutto questo con l'epidemia di stupidità che sembra aver colpito mezzo mondo? Che ruolo ha la bella archeologa Annie nella vita del reporter? Perché ultimamente molta gente sembra avere la stessa faccia? La risposta a queste inusitate domande va scoperta proprio da Zak, che si trova presto invischiato in un pasticcio di dimensioni colossali.

Il gioco si svolge secondo il collaudato metodo di avventura quasi completamente grafica già sviluppato dalla Lucasfilm in Labyrinth ed in Maniac Mansion, portando ulteriormente avanti la complessità di quest'ultimo titolo: il giocatore assume il comando di diversi personaggi attivando — con un puntatore manovrato 'via joystick' — una combinazione di verbi ed oggetti indicati nella metà inferiore dello schermo, ed osservando poi i risultati nella finestra grafica superiore. Qui viene rappresentato il personaggio sotto il nostro controllo ed i suoi immediati dintorni, ed ogni elemento del gioco è disegnato chiaramente e si comporta come un'icona, che può essere quindi selezionata con il puntatore (nel qual caso il suo nome appare nella finestra dei comandi preceduto dall'ultimo verbo selezionato.

Ognuno dei numerosi ambienti del gioco contiene decine di oggetti, che possono essere fatti

Se Maniac Mansion è stato uno dei vostri giochi preferiti — e vista la mole di telefonate con richieste di aiuto che ancora oggi raggiungono la redazione, dovrebbe esserlo — non perdetevi assolutamente Zak Mackraken And The Alien Mindbenders! Avete presente quel tipo di giochi che vi acchiappa subito e vi tiene inchiodati al computer per ore ed ore? Si, proprio quelli! Tanto per dirvene una, quando smonto da lavoro (verso le 2,00 del mattino) faccio sempre una partitina fino all'alba, prima della colazione e del ritorno in ufficio. Scherzi a parte, due dei redattori l'hanno già completato (in circa dieci notti), e sono pronti a giurare che mai i loro risparmi sono stati spesi così bene. Io non posso che essere d'accordo (intanto sto giocando sul campione gratuito della redazione, e spero di finirlo prima che venga restituito al mittente...)

Quando si fa il nostro lavoro, solitamente una volta tornati a casa dall'ufficio non si vuole più vedere un computer nemmeno di sfuggita. Ebbene, quando ci è arrivato questo Zak McKraken non solo fremevo nell'attesa di poterlo giocare nella tranquillità della mia camera, ma ho continuato a perderci lunghe notti sino a che non sono riuscito a finirlo, con l'aiuto di Stefano (che oltre ad essere un redattore è anche mio vicino di casa) ed un altro nostro amico. Credetemi, dopo anni passati a giocare con qualsiasi gioco mai uscito sul mercato, questo è l'unico titolo che è riuscito a farmi andare a letto alle quattro di mattina per ben una settimana di fila, e questo dovrebbe dirvi abbastanza sul valore di Zak McKraken...

interagire fra loro come in una più convenzionale avventura. L'azione si sviluppa quindi come un normale adventure, nel quale però la parte testuale è stata ridotta sino a diventare praticamente.

La trama del gioco, che pare essere stata scritta da Douglas Adams (l'autore della Guida Galattica per Autostoppisti, per chi non lo sapesse) tanto è piena di nonsense e di umorismo bizzarro, ruota intorno ad un complotto alieno per il possesso della Terra. Gli extraterrestri — che vanno in giro "travestiti" con i classici occhiali con baffi 'alla Groucho Marx' che si usano a Carnevale come travestimento — si sono impadroniti della Compagnia dei Telefoni, e stanno abbassando le difese terrestri instupidendo progressivamente con un'onda a 60Hz tutti coloro che usano gli apparecchi telefonici. L'unica speranza di sconfiggerli sta nel ricostruire un Dispositivo Skolariano, un misterioso oggetto alieno composto di varie parti sparse per il mondo.

La ricerca di questi componenti porterà Zak ed Annie in giro per tutto il pianeta, costringendoli poi ad un gran finale sulla superficie di Marte, dove due ex casalinghe di Detroit si ritrovano nel ruolo di bizzarri astronauti. Tutto il gioco è pieno di trovate comiche esilaranti, che non nascondono comunque una cura esasperata nella realizzazione ed una delle migliori avventure dinamiche mai apparse su home computer. Questo Zak McKraken è un titolo da non perdere per tutti i possessori di disk drive, che potranno divertirsi con le incredibili avventure del reporter per lunghe serate all'insegna della comicità interplanetaria della Lucasfilm..

PRESENTAZIONE 86%
Manuale supersintetico ed introduzione su schermo da Oscar. Le opzioni di salvataggio del gioco utilizzano un disco extra, quindi niente pericolo per il disco di gioco.

GRAFICA 92%
Chiara, funzionale e perfettamente animata. Oh, se tutti i giochi fossero così...

SONORO 65%
Gli effetti standard della Lucasfilm, pochi e poco originali anche se realizzati bene.

APPETIBILITA' 97%
La comoda interfaccia vi fa entrare subito nel gioco...

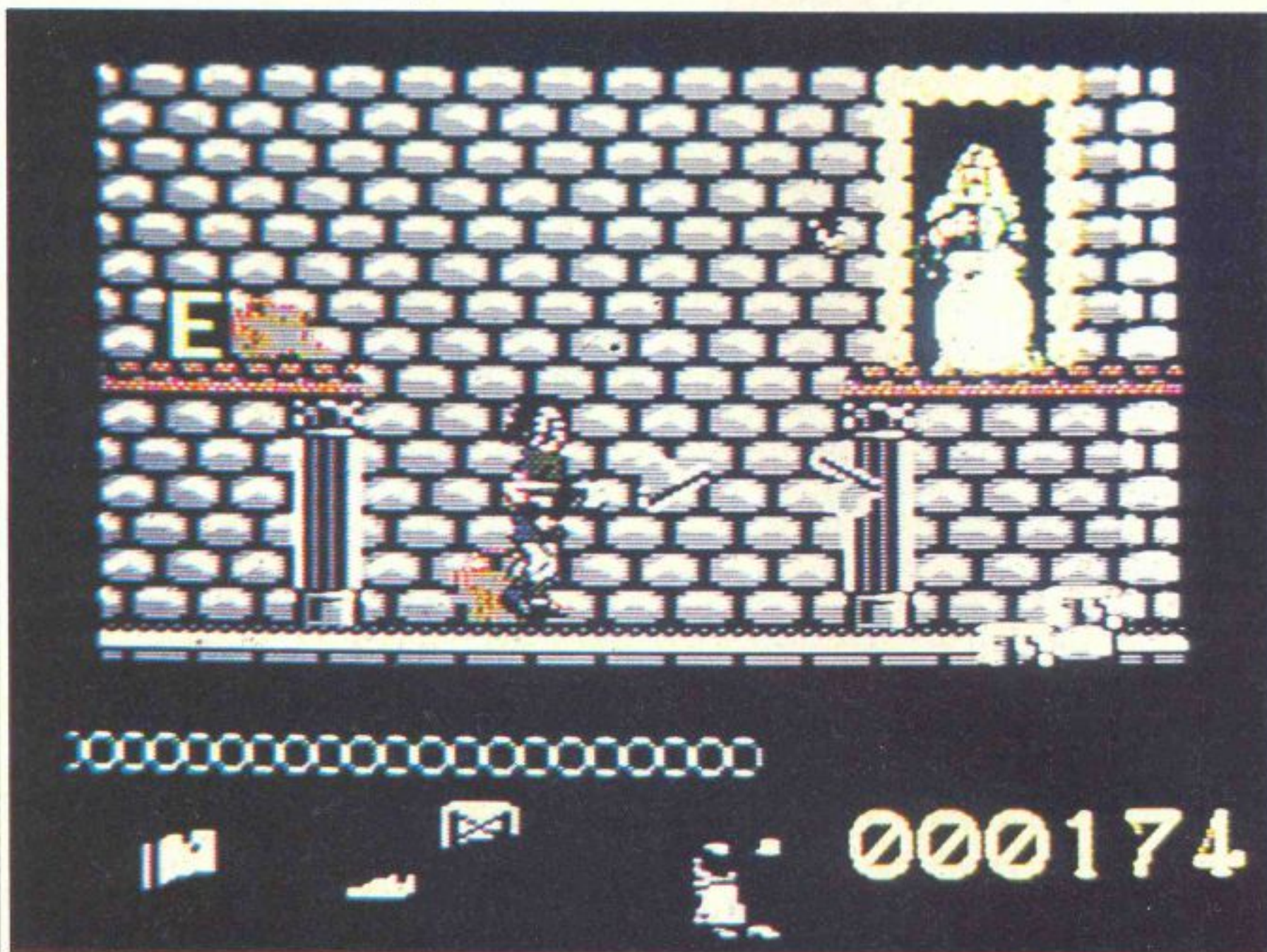
LONGEVITA' 98%
... e la trama assolutamente imprevedibile vi tiene attaccati allo schermo sino a quando non lo finite!

GLOBALE 92%
Per perdere un gioco come questo dovete proprio odiare le avventure di qualsiasi tipo e non avere un minimo di senso dell'umorismo.

ARTURA

Gremlin Graphics, per C64, Spectrum

Avete presente quei marocchini che vanno in giro con le magliette di Armeni, le scarpe Redbok e le borse Louis Vuytton? Nel triste mondo consumistico dei capi firmati le loro bieche imitazioni non hanno una minima possibilità di vendita, come non dovrebbe averne questo programma. Voi non strangolereste vostra madre se costei vi avesse battezzato Artura (perché i diritti su re Arturo erano già stati acquistati dalla casa di software all'angolo) e vi avesse costretto a seguire i consigli della fata Morgasa (stesse ragioni di copyright) e - colmo di sciagura - del mago Merdino? Credeteci o no, non è uno scherzo: la trama di questo gioco recita proprio così.
In pratica, voi siete il solito re spodestato che deve riunire un regno in preda alle forze del Male, raccogliendo alcuni oggetti divisi in numerosi pezzi sparsi per il reame. Questo si risolve ai fini del gioco in una copia quasi perfetta di Black Lamp, solamente realizzata peggio dell'originale.
Il nostro Artura (potevano anche chiamarlo Sonia, a questo punto! Ed.) deambula claudicamente per una serie di scenari a scorrimento orizzontale affollati di nemici troppo colorati, armato con una serie interminabile di accette.
I nemici vanno colpiti più volte per essere distrutti, e se riescono a toccare Sonia... pardon, Artura... ne assorbono parte dell'energia, indicata da una catena che si accorcia nella parte bassa dello schermo. Oltre ai nemici gli scenari contengono anche oggetti da raccogliere e porte che conducono ad altri quadri, replicando così la struttura di gioco di Black Lamp.
La grafica, confusa sino all'inverosimile, è realizzata con la tecnica della rilocazione dei caratteri tipica dello Spectrum anche nella versione per Commodore 64. Questa scelta è stata probabilmente dettata dalla necessità di essere coerenti con la riproduzione dello stridulo lamentio dello ZX, che risulta essere stata realizzata con grande professionalità.

▼ Sotto, la versione C64, e qui sopra quella Spectrum

Bene! Ora non solo si piratano i concept dei coin op che hanno fatto la storia, ma pure quelli dei computer giochi mediocri e squallidi! Devo dire che i lavori della Gremlin Graphics non mi hanno mai esaltato particolarmente, ma questo Artura ha superato il livello minimo di decenza possibile in un gioco. Passi per lo schema di gioco rubato da Black Lamp (Oddio, devo essere impazzito!), ma quando mi vedo esplodere un nemico con una pioggia di asterischi "alla VIC 20" non so proprio cosa dire.
La grafica è confusa, il sonoro appena abbozzato e la giocabilità alquanto dubbia: se proprio vi piacciono questo genere di pseudo avventure dinamiche fatevi un regalo, e andate a comprare Black Lamp.

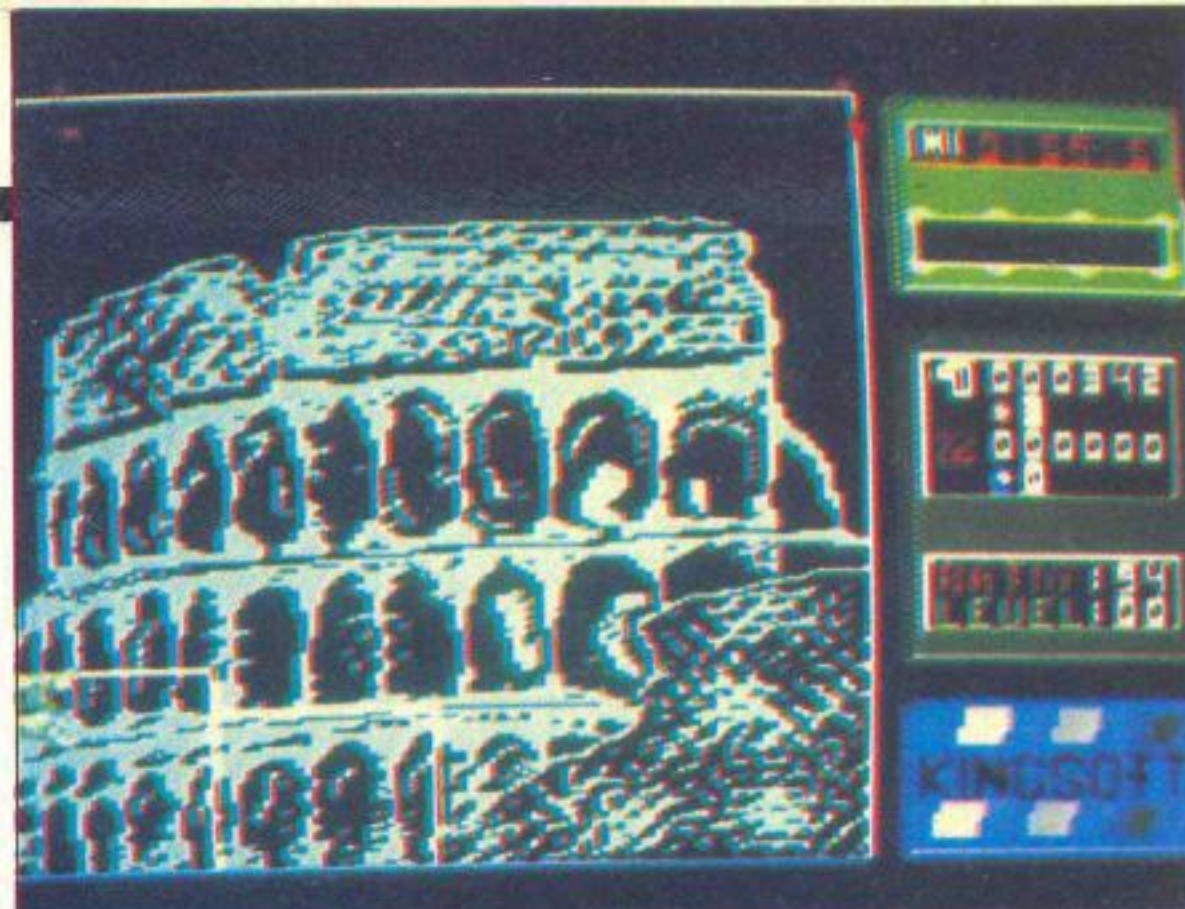
Parliamoci chiaro: sullo Spectrum ne ho viste di migliori, come arcade adventure — persino quelle di qualche annetto fa sono molto meglio realizzate. In Artura la scelta dei colori è, più che infelice, tristissima, e gli sprite hanno semplicemente due fotogrammi di animazione, il che li fa sembrare dei semi-paralitici. Inoltre il personaggio principale e gli avversari molto spesso hanno la brillante idea di sparire dietro i fondali, confondendosi con essi, cosa abbastanza irritante. In definitiva la struttura del gioco e il modo in cui è stato reso sullo Spectrum ne fanno un prodotto piuttosto 'datato' per i tempi attuali.

GLOBALE SPECTRUM: 58%

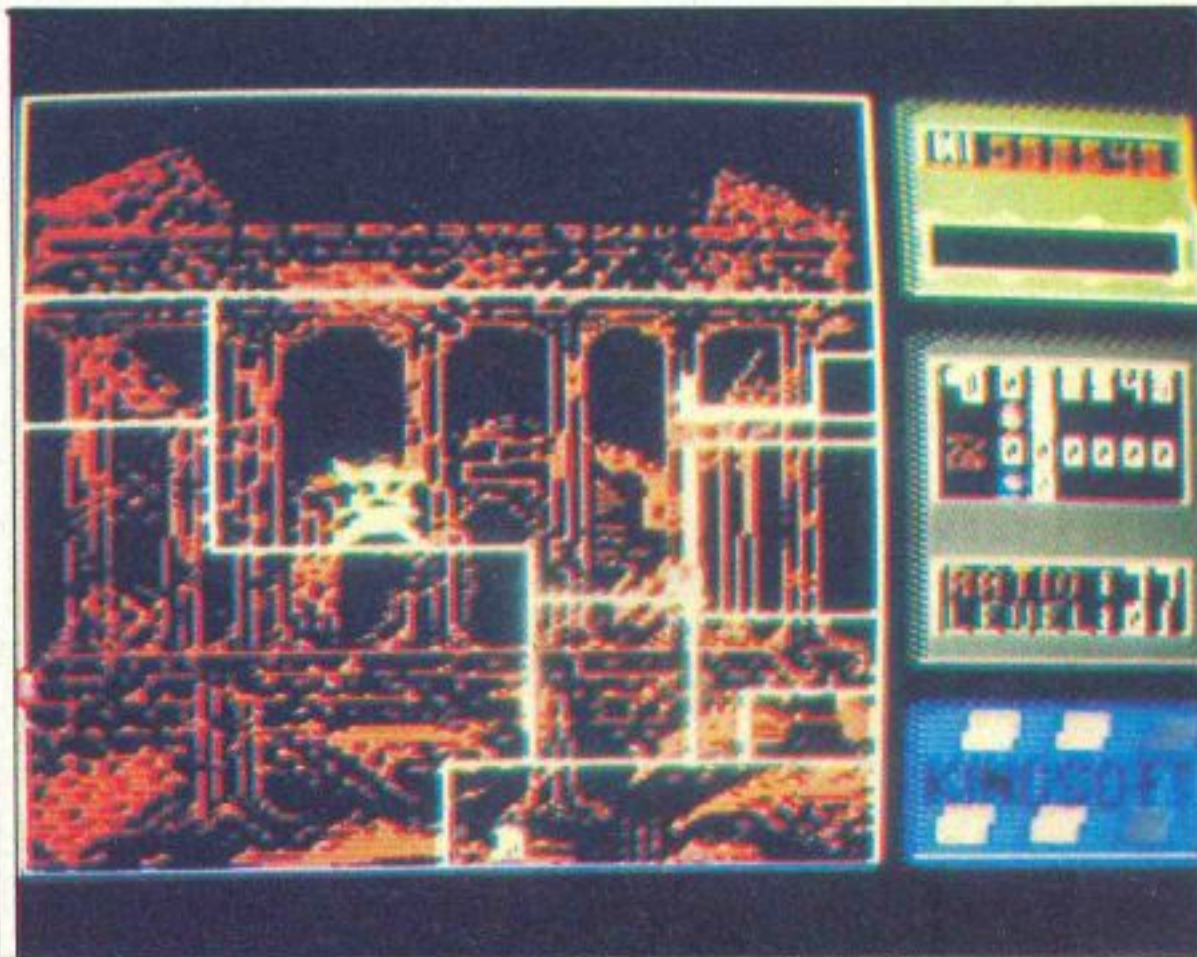
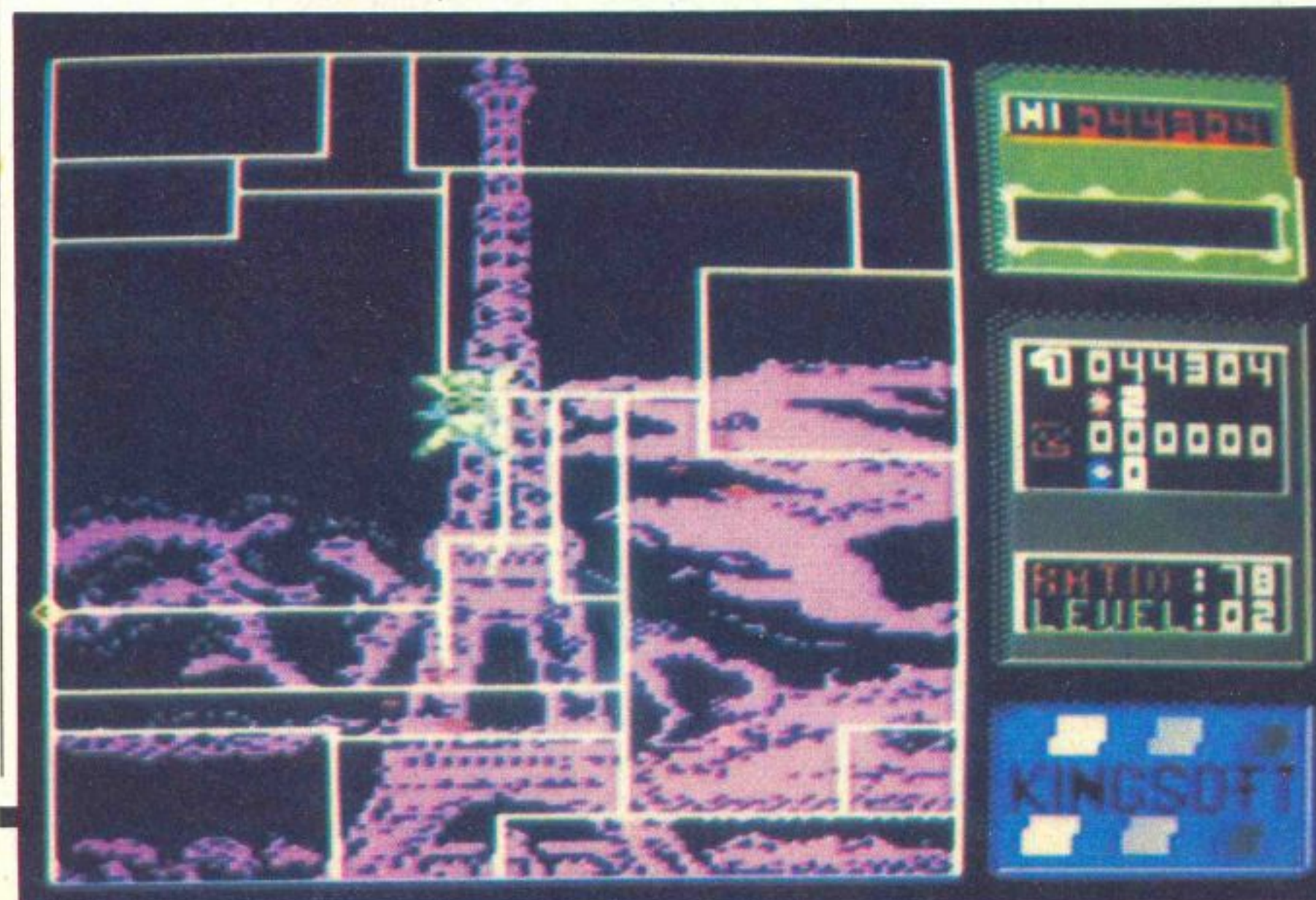
PRESENTAZIONE 50%
Caricamento veloce, ma solo per la mancanza di musica e schermata durante la manovra. Opzioni praticamente inesistenti.
GRAFICA 31%
Confusa in un modo incredibile e con effetti semplicemente ridicoli.
SONORO 53%
Musica dei titoli appena accettabile ed effetti "alla Spectrum" durante il gioco.
APPETIBILITA' 60%
Sarà, ma mago Merdino mi pare una s....
LONGEVITA' 30%
Praticamente ingiocabile.
GLOBALE 56%
Un clone peggiorato di Black Lamp.

MANIAX

ANCO, per C64

Tanto tempo fa, quando la minacciosa ombra del Caporedattore Mascherato non turbava ancora le notti di misfatto dei pirati di concept, i tirannici direttori di alcune software house senza scrupoli obbligavano dei poveri programmatori a scrivere cloni contro la loro volontà, minacciandoli di licenziamento se si fossero rifiutati...
Così comincia la triste storia di Maniax, l'ennesimo scandalo digitale (o "affaire interattivo", come direbbe un nostro famoso collega) per gli utenti di Commodore 64: prima di scoprire tutti gli altarini binari, comunque, vediamo la trama per amor di completezza.
Una terribile minaccia sta terrorizzando le capitali di mezzo mondo: draghi volanti ed altre misteriose creature malvagie sono comparse nel cielo di numerose città, ed il famoso supereroe Maniax deve riportare l'ordine nelle città. Come faccia, non ci è dato di saperlo nemmeno nelle istruzioni: nel foglietto contenuto nella confezione Maniax viene infatti descritto come "un piccolo qualcosa a forma di diamante", così come gli altri elementi del gioco vengono chiamati semplicemente "bonus" e "nemici".
Questa innovativa franchezza deriva dal fatto che Maniax (nome molto rassicurante per un superman che dovrebbe vegliare sulle città... Ed.) è un vero e proprio clone di uno dei giochi più astratti di tutta la storia dei videogiochi: Qix. Anzi, la precisione ci impone di chiarire che il programma vorrebbe essere un clone di Super Qix, ma riesce ad emulare praticamente solo le gesta dell'antenato di questo coin op apparso qualche anno fa.

▲ Il primo schermo di gioco: è il Colosseo, quello? Aahhrggh!

Lo scopo del gioco è di fare apparire un'immagine digitalizzata delle principali capitali mondiali (la prima è Roma!) nascosta sotto ad uno schermo completamente nero. Per far questo, controlliamo col joystick un cursore che lascia dietro di sé una sottile scia; quando questa scia riesce a delimitare un rettangolo di una qualsiasi dimensione sullo schermo, l'interno del poligono si colora facendo apparire una parte dell'immagine sottostante. Il gioco è composto da un numero imprecisato di quadri (capitali), a cui si accede colorando almeno il 75% del livello precedente.
Durante il gioco dobbiamo evitare di venire toccati da due oggetti informi che seguono il perimetro delle sagome da noi create, sfuggendo inoltre ad un gremlin - ben lungi dall'essere un drago volante - che si muove casualmente sullo schermo: se questo mostriciattolo dovesse toccare anche solo una nostra scia incompleta, perderemmo una vita.
Sullo schermo vagano anche numerosi bonus capaci di avere svariati effetti sul nostro cursore: alcuni lo rallenteranno, paralizzeranno temporaneamente o lo faranno accelerare, altri gli daranno la possibilità di rilasciare un numero limitato di mine sul percorso degli avversari, sparare o vincere (o perdere) una vita.
E' un uccello? E' un aereo? No, è Maniax, un clone mal riuscito di Super Qix con un "piccolo qualcosa a forma di diamante" come protagonista!

Ma bene! Ora non solo si continua a scrivere cloni, ma mi si prende anche in giro facendoli pure brutti! Fortunatamente, questa volta non ho bisogno di spiegarvi di non acquistare un concept piratato: quando vedrete le orribili immagini digitalizzate del gioco e ne potrete apprezzare di persona la lentezza, sono sicuro che vi guarderete bene dal comprare un programma simile!

▲ Il secondo schermo e, qui sotto, il terzo (in 3 minuti di gioco)

PRESENTAZIONE 70%
Bisogna ammettere che i produttori non cercano scusanti o trame idiote, ma vi vendono un giochino spiegato chiaramente.

GRAFICA 50%
Orribili gli sprite, ma quel che è peggio è la pessima resa grafica (monocromatica in rosa) delle immagini digitalizzate.

SONORO 55%
Musica mediocre nello schermo dei titoli, ed effetti sonori quasi inesistenti.

APPETIBILITA' 80%
Sulle prime può piacere l'idea di giocare a Super Qix..

LONGEVITA' 35%
... ma dopo la prima partita andrete a cercarvi il bel coin op originale!

GLOBALE 58%
Provate a dargli un'occhiata, ma noi vi abbiamo avvertiti...

CAPTAIN BLOOD

Infogrames, per C64 (recensita la versione su disco)

Bob Morlok era un grande programmatore di computer che lavorava sotto lo pseudonimo di "Blood". Il lavoro e le idee erano piuttosto scarse, il che significava che gli assegni di stipendio arrivavano pochi e molto distanziati, sino a che non incontrò un autore di nome Charles Darwin. Dopo una breve conversazione in un bar, Darwin era riuscito a convincere Blood che alcune razze aliene stavano osservando i videogiochi terrestri e pianificavano di invadere il nostro pianeta prima che la gente avesse imparato abbastanza dai giochi per difendersi da un qualsiasi attacco.
Prima che Morlok riuscisse ad ottenere da lui una qualche ulteriore spiegazione, Darwin se ne andò di corsa, lasciando il programmatore a ponderare il peso della discussione.
Dopo quattro giorni, Morlok ebbe un'idea. Avrebbe programmato un'esatta simulazione della situazione in modo da utilizzarla per studiare una contromisura. Dopo settimane di programmazione e test vari, il programma era pronto per funzionare.
Improvvisamente, mentre Morlok stava avviando il codice, sparì.
Pochi momenti più tardi, Blood si ritrovò su di una sedia imbottita, legato come una mummia. Un dolore atroce gli tormentava il cervello, mentre si trasformava da un normale essere umano ad un'entità superintelligente. Improvvisamente, si rese conto che era diventato uno dei suoi stessi personaggi. Era diventato Capitan Blood.
Notando uno schema di attacco sui suoi schermi, utilizzò l'iperspazio per fuggire. Tuttavia, questo creò 30 suoi cloni che si sparsero per tutta la galassia (Ma stava bene l'autore della trama? Ed.). La creazione di questi cloni assorbì molte energie dal suo corpo principale...
Ed ora, indovinate... Esatto! I cloni devono essere ritrovati!
Voi prendete il controllo di Blood dopo che egli ha già ritrovato 25 cloni: di conseguenza, ne deve recuperare altri cinque altrimenti morirà (No, decisamente stava male. Ed.).
Il vostro compito è di frugare le

▼ Dovreste vedere come si muove la grafica vettoriale! Dovreste, perché non è poi così veloce...

Penso che il concept di Captain Blood sia eccezionale, ma non è stato realizzato terribilmente bene sul 64. La grafica è notevole, mentre ve ne state lì a ruotare nello spazio, ma alcuni degli sprite sono piuttosto edilizi ed anche l'animazione a volte procede troppo a scatti. Nemmeno la colonna sonora e la musica sono belle, con una patetica resa della sinfonia di Jean Michel Jarre "Ethnicolor". Un altro problema è il caricamento. Ci sono un sacco di accessi al disco mentre si gioca, e questo genere di struttura creerà un sacco di problemi alla sua realizzazione su nastro. La cosa più bella di Captain Blood è che è disponibile anche su 16 bit, dove si rivela un gioco molto più piacevole e veloce.

Suppongo che mi sia lasciato trascinare dalla trama del gioco, ma devo dire che a me è piaciuto molto!
Naturalmente non potete aspettarvi la grafica e la velocità delle macchine a 16 bit - né per la grafica a vettori né per quanto riguarda gli accessi al disco - ma certamente questa versione ha mantenuto tutti gli elementi del gioco originale. I problemi di lingua non mi hanno infastidito più di tanto - basta considerarli come un sistema alieno dove la traduzione non può mai essere perfetta (ed aggiunge elementi di puzzle game!) - e vi ritroverete ancora di più nel gioco. Ma state attenti: Captain Blood è un gioco particolare per gente particolare - e vi raccomando caldamente di non tentare nemmeno di acquistare la versione su cassetta se mai uscirà.

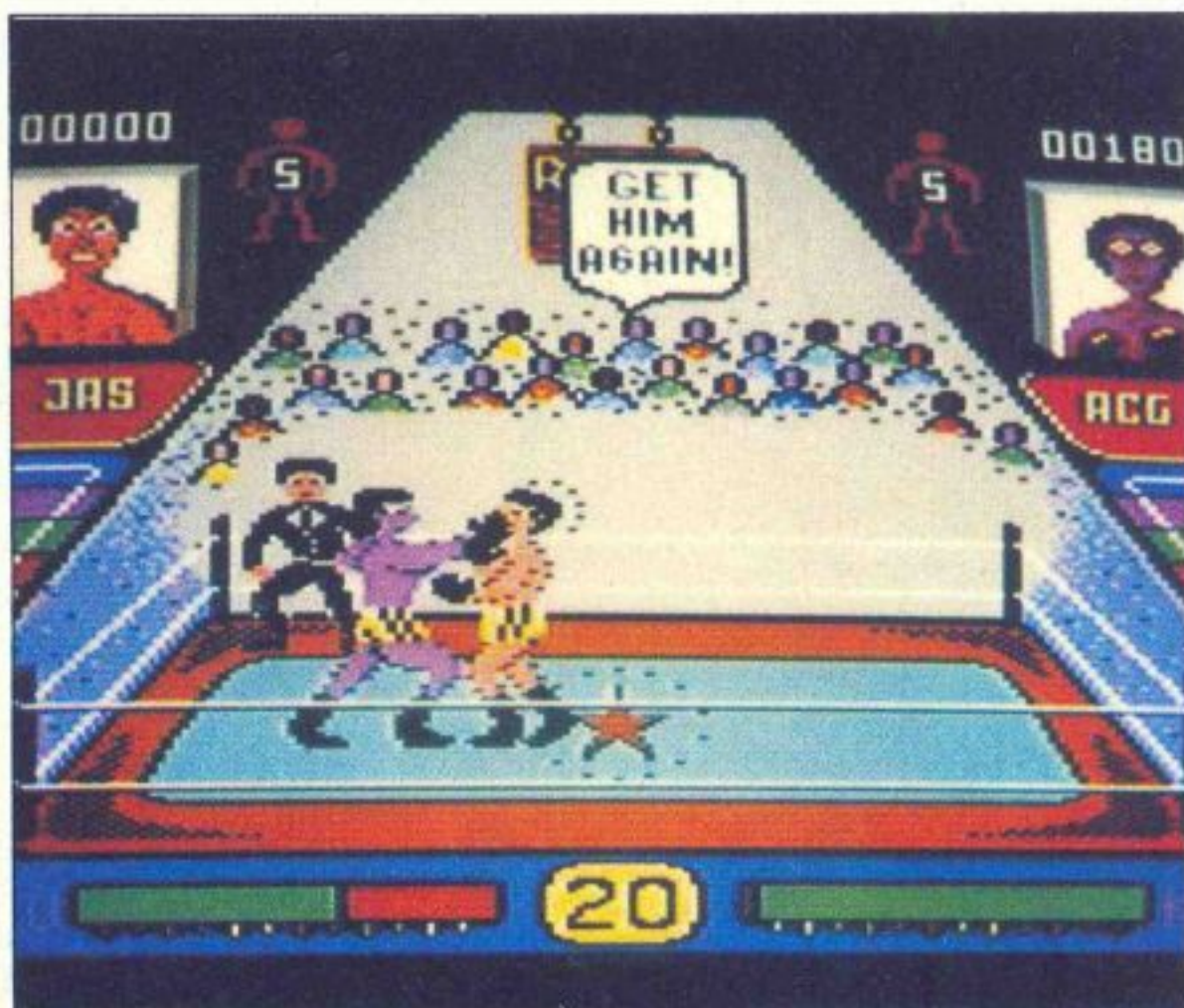
galassie e parlare agli abitanti di innumerevoli pianeti per trovare degli indizi riguardanti la locazione dei cloni rimanenti. Alcuni alieni possono essere ostili, altri volenterosi di aiutarvi, ma dovreste essere in grado di rendervi conto di questo utilizzando un set di icone che possono essere sfruttate per interpretare la maggior parte dei linguaggi alieni.

Quando vidi questo programma per la prima volta su di un ST, ero convinto che non avrebbe mai funzionato su una macchina ad 8 bit, ma devo ammettere di essere rimasto piacevolmente sorpreso da questa conversione. Ovviamente no è sugli standard della versione a 16 bit, ma nessuno si aspettava niente del genere, dopotutto. C'è una notevole quantità di dati ammassata sul disco, così penso che ci saranno dei seri problemi per la pubblicazione di una versione su nastro del gioco. Ho trovato alcune sezioni piuttosto noiose, comunque, e mi sono sentito parecchio frustrato quando un alieno continuava a ripetermi "VAI PIANETA = LIBERO CERVELLO SPIRITO". Che cacchio dovrebbe voler dire? Potrebbe forse essere una strana traduzione dal francese all'inglese, suppongo, ma anche in questo caso le cose non migliorano molto. Nonostante il fatto che i programmatori abbiano fatto un meraviglioso lavoro di conversione, il gioco continua a non essere niente di eccezionale.

PRESENTAZIONE 68%
Un nuovo sistema di comunicazione, ma un pessimo sistema di caricamento.
GRAFICA 70%
Le sezioni di 3D sono molto belle così come gli interni della astronave, ma l'impressione generale non è grandiosa.
SONORO 31%
Biechi effetti sonori e terribile colonna sonora iniziale.
APPETIBILITA' 52%
E' davvero difficile entrare nella logica del gioco.
LONGEVITA' 79%
Se riuscite a farvi coinvolgere, la ricerca dei cloni vi terrà impegnati per un bel pezzo.
GLOBALE 77%
Non tanto male, tutto sommato, ma avrebbe potuto essere molto meglio.

BY FAIR MEANS OR FOUL

Alligata, per C64

Con le buone o con le cattive, diventerete i campioni del mondo di boxe. Questo è quello che si aspettano da voi i programmatori della Alligata, dandovi tutto quello di cui avete bisogno in questo strano programma sportivo.
Per quanto riguarda la struttura di gioco, ormai non dovrebbero esserci dubbi: se non siete stati lobotomizzati di recente avrete già capito che il gioco consiste nell'affrontare sul ring una serie di avversari, atterrato l'ultimo dei quali diventerete campioni del mondo.
Una volta battuto uno dei pugili avversari, vi viene fornita una password di sei caratteri che potete inserire all'inizio della vostra partita successiva: con questa potrete infatti evitare di reincontrare gli sconfitti, accelerando così i vostri progressi verso il titolo mondiale.
Una volta detto che la grafica non è eccezionale ed il sonoro neppure (ricordano molto i giochi dell'84/85, tanto per dare un'idea) questo programma non dovrebbe interessarvi più di tanto, ma ci sono due ottime ragioni per prendere invece in considerazione questo titolo.
La prima è in effetti subordinata alla buona volontà della Alligata: nella confezione è infatti inclusa una cartolina con la quale potete partecipare ad un ricco concorso una volta che avete raggiunto il titolo mondiale e scoperta la password relativa. Purtroppo, in nessun punto della confezione è indicato se il concorso sia aperto o meno a coloro che non sono sudditi di Sua Maestà la Regina, così potete sempre tentare di conquistare i notevoli premi del concorso.
La seconda ragione è invece molto più pratica e sicura: questo programma è infatti l'unico gioco di boxe nel quale si può ed anzi si deve barare per vincere. Il vostro atleta ha a disposizione una serie di mosse illegali come testate, pugni "sotto la cintura" e calci che hanno effetti devastanti quando vengono applicate. Il problema è che sul ring è presente anche un arbitro, e questo genere di mosse vanno necessariamente usate quando questi non guarda o sonnecchia, altrimenti si rischia la squalifica.
Un ultimo appunto va fatto alla sequenza in cui - come nei match veri - si rimane "abbracciati" all'avversario: sembrerà una stupidata, ma aumenta notevolmente il realismo dell'incontro, come in nessun altro prodotto del genere.

▲ L'inconsueto incontro pugilistico di *By Fair Means Or Foul*

**Gran cosa l'Ultraviolenza, in particolar modo se utilizzata su un pugile innocente che non si aspetta certo di venire massacrato a capocciate e ginocchiate nel basso ventre! Tutto il gioco dà un'impressione di antiquato non molto piacevole, ma l'azione è divertentissima (almeno sino a che non cominciano a barare anche gli avversari!). L'opzione di allenamento in palestra è una gran bella cosa, e vi permette di rendere al meglio sul ring, dove arrivate conoscendo le mosse di cui siete capaci.
Secondo me fareste bene a provarlo, anche perché non si tratta assolutamente del solito gioco di pugilato. Poi, c'è sempre la speranza di poter partecipare al concorso...**

PRESENTAZIONE 60%
Appena caricato la grafica edilizia vi fa venir voglia di spegnere il computer, ma le opzioni utili ci sono tutte così come la possibilità di allenarsi in palestra.
GRAFICA 48%
Veramente brutta. Va comunque detto che l'animazione è piacevolmente fluida.
SONORO 50%
Avete presente i giochini del VIC 20?
APPETIBILITA' 63%
La possibilità di prendere parte ad un massacro legalizzato non è male...
LONGEVITA' 80%
...Soprattutto se accompagnata da un'azione tanto simpatica e coinvolgente.
GLOBALE 61%
Dategli un'occhiata, magari senza fare troppo caso alla grafica.

ZZAP! TEST

SDI

Activision/SEGA, per C64/128, Spectrum 48/128

SDI (Stellar Defence Initiative) è il famoso programma di difesa spaziale americano, altrimenti conosciuto come 'guerre stellari', di cui si è tanto parlato ultimamente, ma è anche un ottimo argomento d'ispirazione per un gioco spaziale e alla Sega non si sono lasciati sfuggire l'occasione facendone un coin op, a dire la verità non molto conosciuto. L'Activision già esperta in satelliti e guerre spaziali con il suo Armageddon Man ne ha fatto ora la conversione per C64.

Anche qui siete al comando di un satellite dello scudo stellare, ma con fini molto più pratici: siete soggetti ad un attacco missilistico nemico e dovete cercare di proteggere la vostra base e contemporaneamente tentare di infliggere più danni possibili al nemico e per questo scopo siete armati di un laser ad esplosione concuotente globulare, con il quale spaccare tutto quello che vi capita davanti.

I livelli di gioco sono dodici, divisi in due fasi di difesa e di attacco. All'inizio si parte dal primo livello (che osservazione banale) in fase di attacco e dovrete cercare di distruggere tutti i missili ed i satelliti di bombardamento nemici. Nel caso qualcuno di questi sfuggisse al vostro laser andrà inevitabilmente a colpire la vostra base lunare i cui danni verranno segnati da una colonnina alla base dello schermo terminante in un "danger" da cui sarà meglio stare alla larga. Oltre ai missili, innocui per il vostro satellite sono presenti anche satelliti di combattimento di vario tipo che oltre a sparare in uno spazio così ristretto ti vengono addosso che è un piacere. Alla fine di ogni livello viene fatto un conteggio della percentuale di missili, satelliti da bombardamento e da combattimento, se nessun nemico e passato attraverso le vostre difese il balletto di un simpatico paperotto vi avvertirà che avete realizzato il "perfect" e potrete passare al prossimo livello in fase d'attacco. Nel caso contrario dovrete invece passare alla fase di difesa per proteggere la vostra base dal bombardamento nemico, in caso questa fase venga completata con successo tutti i danni della base verranno annullati e si potrà procedere verso una nuova fase d'attacco.

Quello di SDI è uno degli spazi più affollati, non solo da nemici, che abbia mai visto. Missili, satelliti da combattimento, da bombardamento, di comunicazione, altri ancora esplodono in pericolosi gruppi di schegge vaganti, il tutto con difficoltà crescente fino ad arrivare ai livelli più alti in campi di asteroidi, allora si che le cose si fanno veramente difficili. In vostro aiuto per fortuna arrivano (raramente) satelliti di rifornimento catturando il bonus che lasciano cadere si può potenziare il satellite con esplosioni globulari espanse, maggiore velocità del

▼ Due immagini dalla versione Commodore 64 di SDI, da due fasi differenti...

▲ Ya-hooo! Spazziamo via qualche missile nucleare col nostro laser globulare! (vers. Spectrum)

La prima impressione del gioco non è niente male, la grafica è buona (nel manuale vengono pubblicizzati più di 300 sprite diversi), così come la musica nella presentazione (anche se diversa da quella del gioco da bar) e l'effetto della scritta SDI ruotante. Sorvolando sul fatto che è spudoratamente ispirato al vecchio Missile Command, la tecnica di gioco è infatti la stessa con l'unica differenza che qui la base di lancio non è fissa ma mobile su tutto lo schermo, i primi livelli ultraviolenti e spacca-tutto con il satellite che si potenzia gradualmente sono piacevoli. Ai livelli più avanzati quando lo schermo comincia a farsi pieno di alieni e caotici il sistema di controllo su un solo joystick del movimento e del mirino dimostra tutta la sua inadeguatezza e da alcune situazioni è praticamente impossibile uscire vivo,
per non parlare poi degli stage con gli asteroidi. Sembra che il programmatore non abbia capito che NON si può fare slalom tra gli asteroidi e contemporaneamente abbattere miriadi di missili con UN SOLO comando e, anche se non ho fatto molte partite, diffido nella possibilità di riuscire a prendere la mano con un controllo del genere. Esiste anche la possibilità di comandare separatamente mirino e satellite su due joystick, ma richiede la presenza di due giocatori e in questo modo diventa un po' troppo facile, peccato, senza questo difetto poteva diventare gioco caldo del mese.

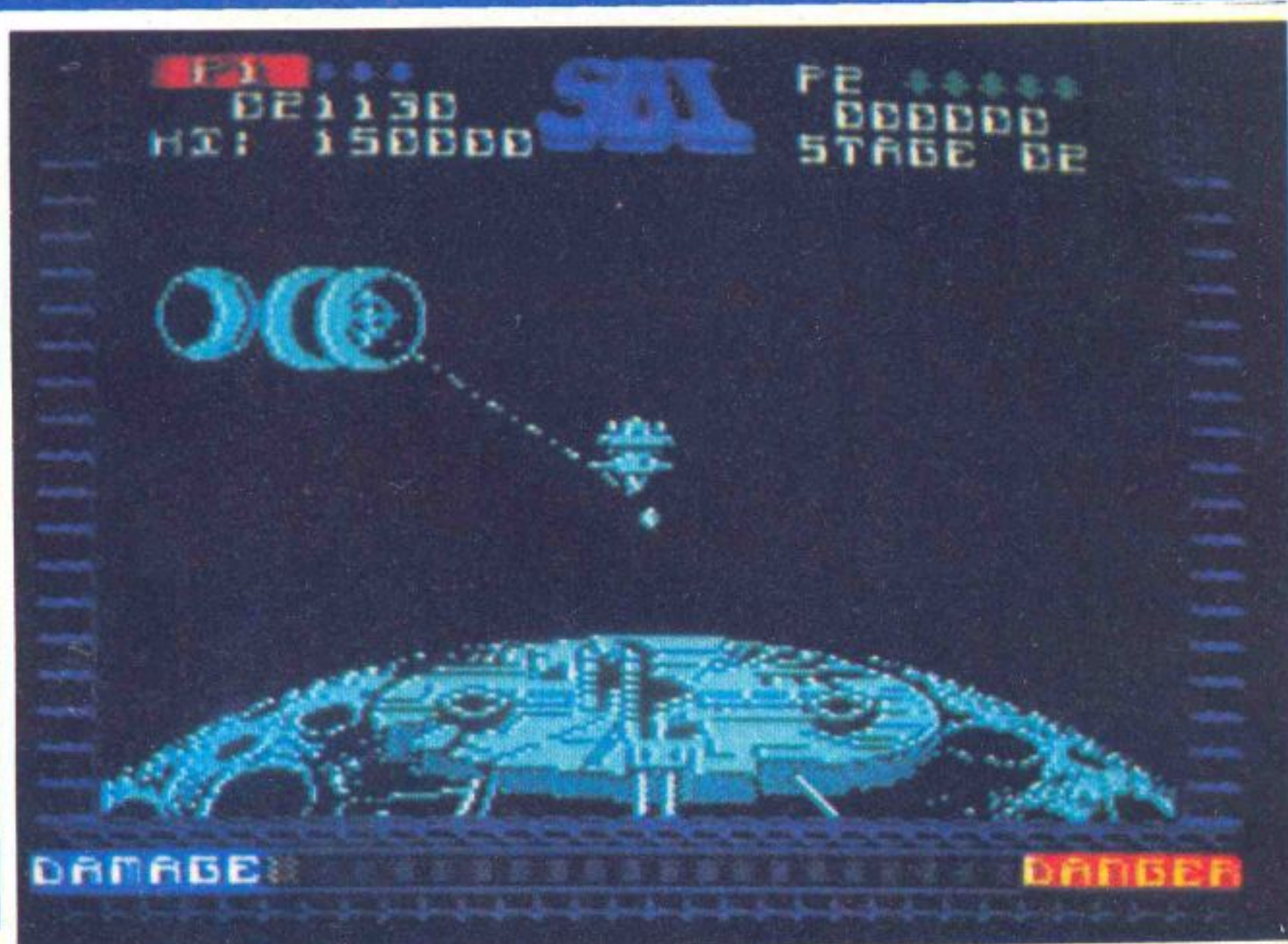
VERSIONE SPECTRUM

G.H

Ragazzi, tenere fra le mani un'intero sistema di difesa spaziale è davvero emozionante: non mi sentivo così dai tempi di Armageddon Man, davvero! Direi che in questa versione di SDI c'è proprio tutto: manca forse un po' del colore del C64, e forse anche la risoluzione grafica dell'ST, ma c'è tanta, tanta giocabilità. Certo, all'inizio è un po' duro abituarsi al metodo di controllo — soprattutto se si gioca da soli — ma se così non fosse stato la longevità del gioco sarebbe andata a farsi benedire. L'animazione del satellite e degli ordigni nemici è ottima, e c'è persino qualche discreto effettuccio sonoro: entrate nello spirito del gioco e il resto sarà fatto. Certo, da SDI non potete aspettarvi cose incredibili (tutto sommato ha l'aria 'da vecchio gioco'), ma se il vostro sogno è quello di proteggere la Terra dalla pazzia delle Nazioni, questo è il momento giusto.

GLOBALE 87%

satellite e fino a tre cursori multipli e diventare così veramente cattivi.
Un discorso a parte merita, anzi demerita, il controllo del satellite. Dopo essere stati lanciati in orbita da uno shuttle muovendo il joystick nelle otto direzioni si sposta il satellite (a questo proposito conviene posizionarsi al centro dello schermo visto che i nemici sbucano fuori da tutte le direzioni) mentre premendo contemporaneamente il pulsante si muove il mirino facendo fuoco. Detta così sembra una cosa semplice e lineare ma provateci voi ad abbattere decine di missili e contemporaneamente cercare di evitare satelliti e colpi nemici quando in effetti si può fare solo una cosa alla volta.

▼ Saprete difendervi dalle piogge di missili che stanno per colpirvi? (Versione Spectrum)

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 83%

Bello l'effetto di rotazione della scritta SDI, uno o due giocatori e diverse le possibilità di controllo, su uno o due joystick e tastiera.

SONORO 84%

Discreta la musica nella presentazione, mentre gli effetti sonori delle esplosioni rendono l'idea della potenza del tuo mezzo, anche se mancano un po' di varietà.

GRAFICA 89%

Bella e varia sia nei fondali che negli sprite veramente numerosissimi.

APPETIBILITA' 88%

Uno shoot'em up inconsueto e violento al punto giusto accattivante già al al primo impatto.

LONGEVITA' 72%

Giocando insieme ad un collega sono riuscito a vedere i livelli più avanzati ed il gioco si dimostra vario e divertente, peccato che da soli diventi troppo difficile compromettendo seriamente la longevità.

GLOBALE 84%

Consigliabilissimo se avete qualcuno con cui giocare (non sono molti i giochi per due in contemporanea) ma se non avete questa possibilità fareste meglio a riflettere e visionare bene il gioco prima di acquistarlo.

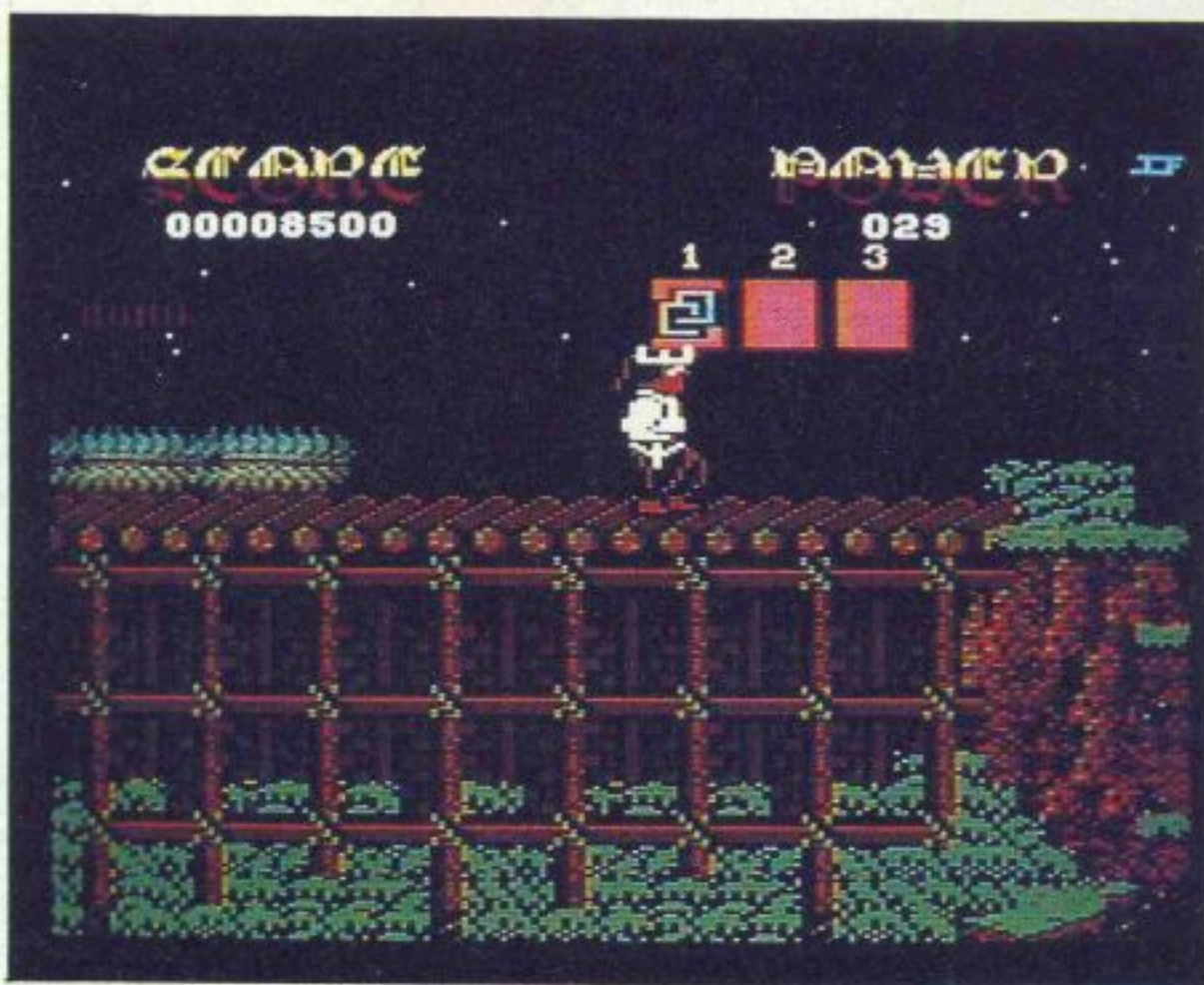
TEST

SUPER DRAGON SLAYER

Code Masters, per C64

La vita può essere noiosa a volte.Non vi capita mai di pensare che sarebbe bello che vi capitasse qualcosa di interessante per movimentarla un po' (Parla per te: la mia è sin troppo movimentata! Ed.). Questo è anche quel che pensa il principesco eroe di Super Dragon Slayer. Vagare tutto il giorno per il palazzo reale senza nulla da fare può essere terribilmente palloso a volte... Yaawn!
Ehi! Cos'è stato? Un grido di terrore da una damigella in pericolo? (I principi hanno un certo orecchio per queste cose) Sì! Evviva! ALL'ATTACCO!
In Super Dragon Slayer, voi prendete naturalmente la parte di un coraggioso cavaliere nel suo intento di salvare la donzella di cui sopra. Dovete aprirvi la strada attraverso un pericoloso paesaggio abitato da mostri cattivissimi che pensano solo a distruggere principi. A volte, colpendo un nemico appare un'icona che vi potrà aiutare con degli scudi temporanei, energia extra od una parola magica.
Le parole magiche vi danno degli strani poteri mistici (siete anche un mago oltre che un principe, vedete) che vi permettono di blastare i mostri, farli completamente sparire dallo schermo, trasformarvi in una rana per fare balzi prodigiosi o volare come Superman, a seconda della vostra energia. Per progredire attraverso i vari livelli di magia (ed il successivo pezzo di scenario) dovete combattere sino ad arrivare alla fine dello scenario, dove affronterete un manipolo di mostri particolarmente duri..

M.E

La mia reazione iniziale a questo gioco è stato di considerarlo come un altro clone di Green Beret. Bell'affare! Il bello è cominciato quando ho raggiunto la fine del primo livello e mi sono accorto che c'era più di quanto sembrasse. La grafica del primo quadro non è niente di eccezionale, ma continua a migliorare col procedere del gioco. Il sonoro avrebbe potuto essere migliore, ma svolge la sua funzione come Dio comanda. Ci vuole un po' per entrare nello spirito giusto, ma se perseverate vi appassionerà. L'unico problema è in effetti il prezzo, che se si fosse limitato alle solite 5000 lire della Code Masters invece che ***** (vedere pagina dei prezzi; NdR) sarebbe stato senz'altro più appropriato.**

▲ Un altro clone di *Green Beret*, o qualcosa di più?

La Code Masters si sposta nel mercato dei "super" giochi declamando possibilità incredibili per giustificare il pezzo più alto. L'incredibile potenzialità di Super Dragon Slayer sta nella possibilità di scegliere fra due livelli di difficoltà. Yoohoo! Come riuscire a contenere la mia esaltazione? Il gioco in sé non è poi nemmeno tanto malvagio, se riuscite a soprassedere sulla grafica ed il sonoro mediocri. Le icone extra sono una bella sorpresa, e riescono a volte a convincervi a fare un'altra partita per vedere che cosa c'è nel quadro successivo (Ma dai, Paul: basta dire "Boozah!" Ed.). Comunque, sto ancora cercando di capire perché a questo gioco sia stato dato un tale prezzo. Sarebbe stato un budget grandioso, ma nell'ambito dei giochi "veri" sfigura proprio.

▲ Alla ricerca di fanciulle indifese da salvare in *Super Dragon Slayer* della Code Masters

PRESENTAZIONE 49%
Non particolarmente esaltante e con i comandi a volte imprecisi.
GRAFICA 61%
Generalmente edilizia, ma nonostante questo accettabile.
SONORO 38%
Una colonna principale poco esaltante ed effetti patetici.
APPETIBILITA' 53%
Un po' noioso all'inizio..
LONGEVITA' 71%
... ma ha delle possibilità di accalappiarvi per molto tempo.
GLOBALE 67%
Niente male complessivamente. Peccato per il prezzo un po' eccessivo.

PETER BEARDSLEY' INTERNATIONAL FOOTBALL

Grandslam, per C64

Forse alcuni di voi non lo sanno, ma in Giappone gli scioperi funzionano in maniera radicalmente diversa da quella italiana: quando un lavoratore ha delle rivendicazioni da fare non va in piazza a fare casino, ma si limita ad indossare una fascia con su scritto "SCIOPERO" e continua a lavorare senza interrompere la produzione. Sembra che in Giappone i dirigenti si vergognino talmente tanto di una tale situazione che non si ricorda uno sciopero durato più di un paio di giorni, tanto queste questioni vengono risanate velocemente.
Ebbene, io che mi sento un po' di sangue nipponico nelle vene seguirò l'esempio orientale e farò anche questa recensione, ma giuro che se il direttore mi assegnerà un altro gioco sportivo se lo scorda di vedermi senza questa fascia!

Dopo questa interessante disquisizione sociologica, veniamo al gioco: in questa ennesima versione digitale del calcio, sponsorizzata da Peter Beardsley (vero che lo conosciamo tutti? Ed.), si contraddistingue per la sua assoluta mancanza di originalità. La sua cosa più bella è che vi permette di giocare a calcio senza dover comprare un costoso paio di scarpe da calcio o correre come uno scemo sotto la pioggia ed al freddo per un ora e mezza.

Tutto comincia con una schermata di menu, nella quale potete selezionare le varie opzioni di gioco. Si può giocare in due o contro il computer, ma in ogni caso al giocatore viene richiesto di selezionare un paese che lo sponsorizzerà (da cui il nome di "International"). Dopo questo selezionate la durata della partita, che può andare da cinque a venti minuti.
Ulteriori opzioni vi danno la scelta fra vari livelli di difficoltà, ed infine inizia la partita vera e propria con tutte le opzioni presenti in ogni gioco di calcio sin dai tempi del glorioso International Soccer della Commodore.

Ultimamente avevo iniziato a pensare che lo standard dei giochi sportivi stesse migliorando ma, come mi capita sempre in questi casi, è uscito questo prodotto bieco che ha rovinato tutto. Mi piacerebbe veramente parlarvi delle sue belle caratteristiche, ma non riesco proprio a trovarne nemmeno una, eccettuate le opzioni di torneo. Per quanto riguarda i difetti, beh, ce ne sono un sacco e non ho alcuna difficoltà ad elencarveli. Gli sprite dei giocatori sembrano gobbi e camminano come se stessero pedalando, tranne il portiere che striscia viscidamente sulla linea di porta senza alcun effetto apparente sul gioco. Le istruzioni dicono che più tenete premuto il pulsante e più lanciate lontano la palla (che fra l'altro si muove come se fosse piena per metà di acqua), ma quando dovete fare un passaggio od un tiro non avete la minima idea di dove andrà a finire perché A)La barra che indica la forza del tiro non esiste del tutto. B)Esiste in realtà una sola forza di tiro. La cosa peggiore è che il computer non sembra avere la minima idea di dove dovrebbero essere i giocatori, e se vi muovete in avanti subito dopo il calcio di inizio andate a sbattere contro dei giocatori che in teoria dovrebbero stare da tutt'altra parte.
Come simulazione sportiva, ho visto MOLTO di meglio...

▲ **Rimessa in campo edilizia da parte di Matt One...**

▲ **... e la palla viene intercettata da Leg Oland...**

La rinascita dei giochi di calcio per computer ci ha portato alcune megastar come Tracksuit Manager, Emlyn Hughes'International Soccer ed il mitico Micro Soccer della Microprose che siamo riusciti a vedere quando ormai il numero era già stato pianificato irreversibilmente. Avrete notato che non ho citato questo PBIF fra i giochi suddetti, e la ragione è semplice - è ignobile. Persino il preistorico International Soccer era più realistico di questo programma e non c'erano tutti questi bug che rendono il gioco una vera pizza. Pensavate che la grafica di Emlyn Hughes fosse edilizia? Aspettate a vedere questa! Non solo i giocatori sono biechissimi sprite espansi, ma i programmatori hanno anche delineato i loro arti con una linea nera che contribuisce a rendere quella sottile atmosfera di calcio fra pelosi lupi mannari gobbi che contraddistingue il gioco. Il sonoro è ugualmente laido - c'è solo una scelta fra le peggiori canzoni da stadio mal scritte o il silenzio più totale. Non mi riesco ad immaginare neanche il più disperato appassionato di calcio a comprare una schifezza simile.

PRESENTAZIONE 39%
Totale assenza dello schermo dei titoli. Un sacco di opzioni, che tuttavia non contribuiscono a rendere il programma più giocabile.
GRAFICA 36%
Sprite edilizi e deformi completamente spaesati nel campo di gioco.
SONORO 40%
Solo bruttissime musichette da stadio.
APPETIBILITA' 27%
Gioco buggato irreversibilmente e pessima grafica rendono il gioco assolutamente repellente.
LONGEVITA' 21%
Se non lo comprerete neanche, come potete pensare di giocarci?
GLOBALE 23%
Uno dei peggiori giochi di calcio mai concepiti da mente umana.

TEST

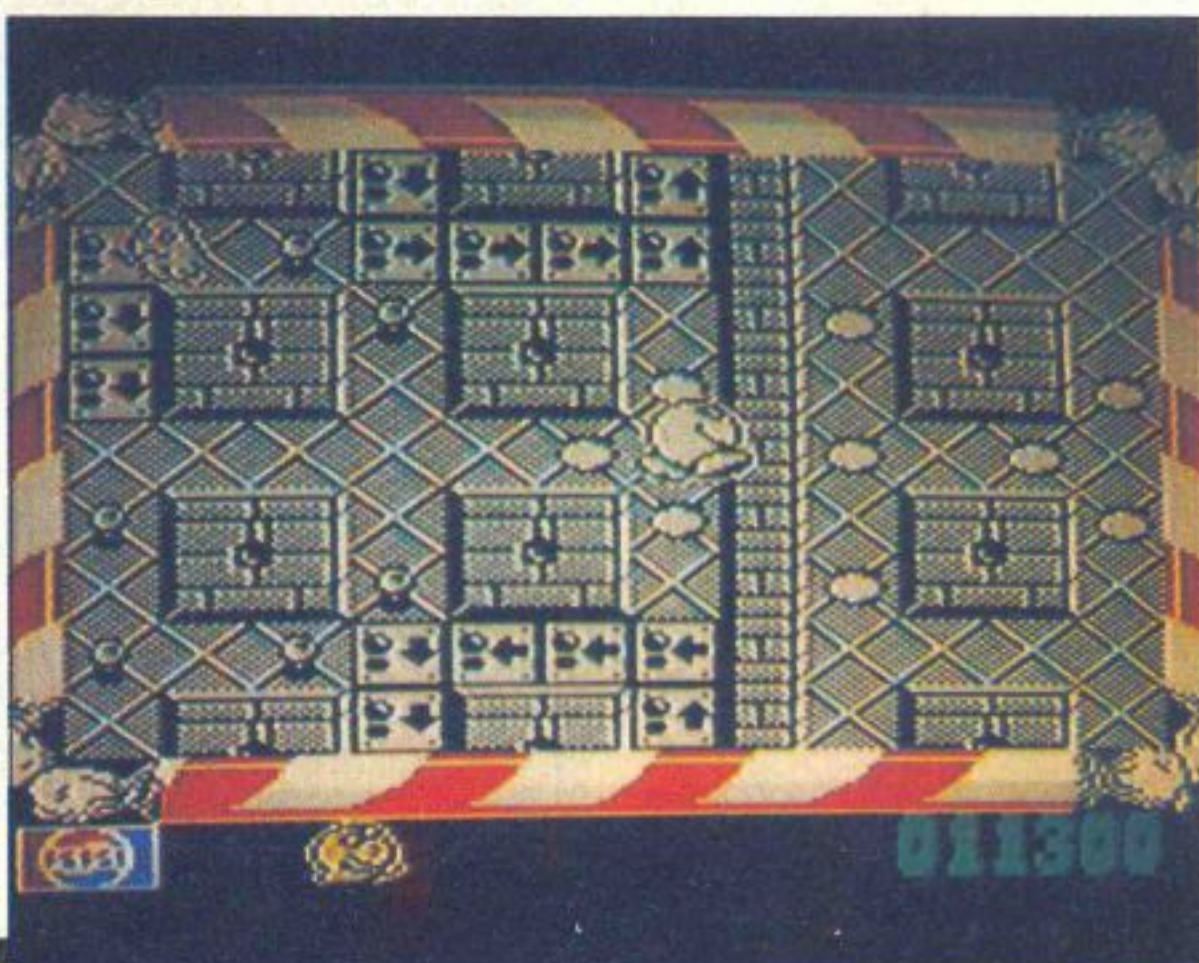
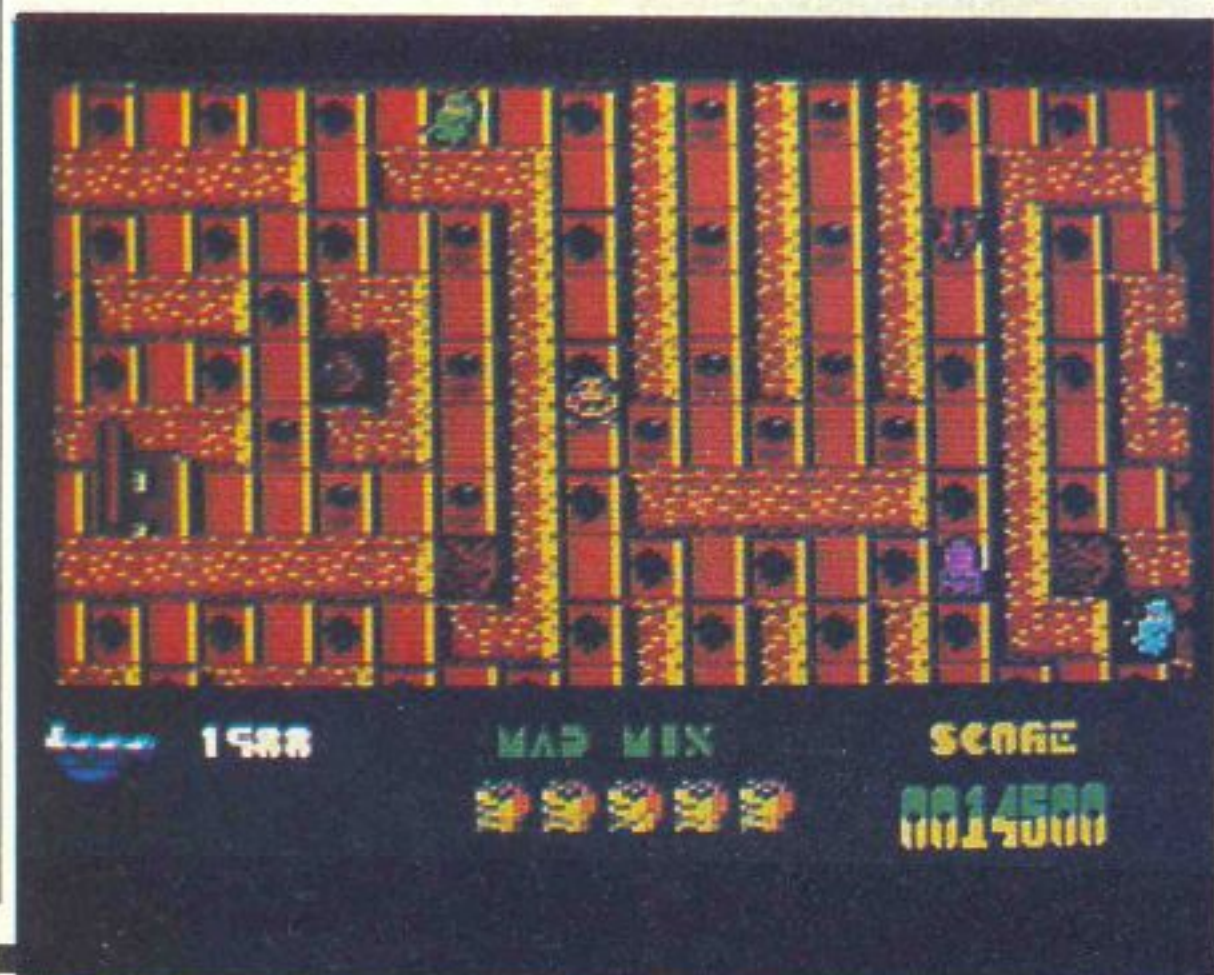
MAD MIX CHALLENGE

US Gold, per C64, MSX

Segnatevi questa data sul calendario: in questo freddo Dicembre, mentre tutti i bambini buoni guardano fuori dalla finestra i tetti innevati sperando di scorgere Babbo Natale... la U.S. Gold ha colpito ancora!
Non contenta di fare videogame ispirati a film, telefilm, libri, giochi da tavolo e coin op, la malefica software house ha cominciato a scrivere programmi ispirati a commestibili! Questo Mad Mix è il primo gioco (dopo un tentativo della Elite di pubblicizzare la Dunlop tanti, tanti anni fa) (anche se qui si parlava di gomme... per auto, quindi poco commestibili, eh, Ed?; NdD) sponsorizzato da una bevanda - la Pepsi Cola - ed interamente basato su di una Pepsivicenda ambientata in un Pepsivillaggio pieno di Pepsipersonaggi.
Tralasciando la biechissima storia che appare sulle istruzioni del gioco, diremo che il programma segue le avventure di un Pepsiman (che è una strana creatura gialla simile a Pac-Man) impegnato a sconfiggere i Pepsimonsters (che sono dei fantasmini simili a quelli di Pac-Man) che hanno invaso Pepsiville (che è un labirinto completamente diverso da quello di Pac-Man!).
Lo scopo del gioco è - scommettiamo che l'avete indovinato! - mangiare tutti i puntini che riempiono le vie di Pepsiville per passare al livello successivo. Una volta raggiunto il quindicesimo il Pepsimondo è salvo.
Oltre ai puntini i vicoli del labirinto contengono anche numerose icone, che hanno diversi effetti sul nostro personaggio: oltre ai pallini rossi che rendono temporaneamente invincibile Pepsiman e gli permettono di divorare una buona parte dei suoi nemici, icone particolari trasformano il nostro sferico eroe in un ippopotamo (che schiaccia tutto quel che incontra ma non può mangiar pallini), un'astronave ed un carro armato (che sparano muovendosi su percorsi obbligati) ed infine nel Pepsiescavatore. Questo vulnerabilissimo personaggio ha la capacità di svellere dal suolo i puntini che vi sono stati infissi dal passaggio di alcuni nemici particolarmente pesanti, che altrimenti non possono essere mangiati sotto forma di Pe-

Mi sono sempre piaciuti i giochi puramente arcade, dove non si deve pensare ad altro che a divertirsi evitando complicati calcoli astronomici o lo studio di megacodici ultragalattici per aprire porte o passare al livello successivo. Mad Mix Challenge è uno di questi giochi: tutto quello che vi viene chiesto è di muovere il joystick velocemente. Le strane configurazioni dei labirinti non richiedono terribili studi per essere compresi, ed insieme alla grafica colorata rendono il gioco divertimento allo stato puro. Questo programma forse non sarà Boozah!, ma penso che lo terrò a portata di mano per parecchio tempo...

▼ Il simpatico discendente di PacMan in versione Commodore...

▼ ... e in quella MSX, monocromatica ma giocabilissima

psiman.
Altre particolarità dei labirinti a scrolling sferico sono i sensi unici e le porte girevoli, che obbligano il tondeggiante personaggio a complicati giri per raggiungere particolari puntini.

La versione per MSX è — oltre che una gradita sorpresa visto che si tratta della conversione di un gioco nuovissimo e molto pubblicizzato — giocabilissima, ed accompagnata da un'ottima musica e da uno screen abbastanza carino nella presentazione. La scelta monocromatica è ormai quasi una consuetudine, anche se da un livello all'altro i colori di sfondo sono abbastanza variati. La grafica è molto nitida e ben animata, e le situazioni del gioco sono davvero simpatiche. In definitiva un videogame molto valido, anzi, una vera chicca per gli affamatissimi fan dei giochi originali per MSX, e un regalo che dovreste sicuramente farvi per questo Natale — a meno che non odiate questo tipo di giochi o soffriate di Pacfobia Acuta.

PRESENTAZIONE 78%
Caricamento veloce, istruzioni senza inutili fronzoli e la possibilità di scegliersi la porta joystick sono un ottimo esempio della filosofia disimpegnata del gioco.

GRAFICA 76%
Coloratissima e bene animata, non presenta nessuna novità esaltante ma risulta piacevole. Alcuni elementi sono un po' piccoli.

SONORO 74%
Una simpatica musica nello schermo dei titoli ed un jingle "Pepsi" quando il gioco comincia sono tutto quello che il programma offre.

APPETIBILITA' 60%
Il tema sfruttato e le ossessionanti scritte "Pepsi" non attirano più di tanto...

LONGEVITA' 88%
...Ma l'ottima realizzazione arcade sì!

GLOBALE 76%
Un simpatico arcade perfettamente giocabile.

SALAMANDER

Imagine, per Spectrum

La storia la conoscete quasi tutti: nei panni di un impavido pilota dal joystick rovente dovrete penetrare fin nel cuore dell'inferno e poi oltre; lo scontro finale sarà con un mastodontico cervello attraverso le cui sinapsi viene diretta ogni singola parte del potente Salamander, il mostro oranico che sta per distruggere l'intera galassia — riuscirete a salvare quest'ultima e tornare a casa in tempo per il Maurizio Costanzo Show?
Il gioco è suddiviso in fasi a scrolling verticale ed orizzontale, a loro volta costituite da zone la cui conformazione fisica varia di volta in volta e richiede quindi una diversa tecnica per essere superata.

Distruggendo intere ondate di alieni — gli abitanti di queste zone —appariranno delle armi bonus che, se raccolte, potenzieranno la vostra astronave. Prima di passare al livello successivo dovrete fare ogni volta i conti con un enorme e potente guardiano annidato in fondo al livello corrente, e che vi farà sudare sette tute (ehm, camicie) prima di essere distrutto.
La sensazione che si ha guardando questa versione per Spectrum è che il gioco da sala è stato reso abbastanza bene nel suo schema, ma ci sono delle 'carenze' che penalizzano notevolmente il gioco.
Ad esempio, quando la vostra navicella viene distrutta perdete tutte le armi extra che avevate guadagnato, e non sarà facile riconquistarle. Rispetto alla versione per C64, quella Spectrum è poi molto più difficile: sebbene il ritmo di gioco sia piuttosto lento, le ondate aliene vi faranno vedere i sorci verdi prima che possiate arrivare alla fine di un livello.
Il sonoro si limita a qualche effettuccio e la grafica tende un po' troppo al monocromatico. Sebbene nessuna di queste 'pecche' sia gravissima, Salamander sarebbe stato molto più meritevole se la i programmatori avessero dosato meglio la difficoltà di gioco.

GLOB. SPECTRUM: 52%

INTENSITY

Firebird, per Spectrum

Brevemente un riepilogo delle puntate precedenti: la base spaziale mineraria ed esplorativa Canis Major è stata attaccata mentre era in orbita intorno a Sirio. Gli alieni 'mangia-metallo' rappresentano un pericolo per l'intero equipaggio. L'unica via d'uscita consiste nel salvare i coloni spaziali e trasportarli per mezzo di una navicella nella parte estrema della stazione.
Intensity è formato da 80 schermi di gioco, organizzati in cinque gruppi o 'strati' di 16 piattaforme ciascuno. I coloni si affacciano dagli oblò ed hanno a disposizione un tempo limitato per essere presi a bordo della navicella.
In un singolo schermo di gioco ne possono essere salvati fino a 15 — la piattaforma successiva in cui verrete a trovarvi dipenderà dal numero di coloni salvati prima di servirsi dell'uscita lampeggiante, per cui è necessaria un po' di strategia.
Ogni qualvolta un colono raggiunge l'astronave, una 'R' (Unità di Risorsa) comincia ad aggirarsi per lo schermo, e aspetta solo di essere raccolta da voi — raccogliendone una certa quantità potreste ottenere una navicella nuova e magari più potente.
Gli alieni, cattivissimi, hanno la capacità di uccidere i coloni e di danneggiare qualsiasi struttura metallica, compresa la vostra navicella. E' consigliabile quindi distruggerli finché rimangono vulnerabili.
Sebbene il formato dello schermo sia ridotto, John Cumming, il progettista grafico di questa versione del gioco, è riuscito ad inserire un sacco di definizione grafica. In generale il tutto si presenta monocromatico, con qualche tocco di colore qua e là per migliorare la presentazione delle piattaforme in ombra. Se non altro, la presentazione grafica è migliore che non sul C64, e comprende anche delle stelle che scorrono sullo sfondo. C'è più azione che non nella versione originale, anche se questo non lo rende affatto più difficile.
La colonna sonora della presentazione è 'jazzosa' e diversi buoni effetti completano questa eccellente conversione.

GLOB. SPECTRUM: 77%

TEST

LIVE AND LET DIE

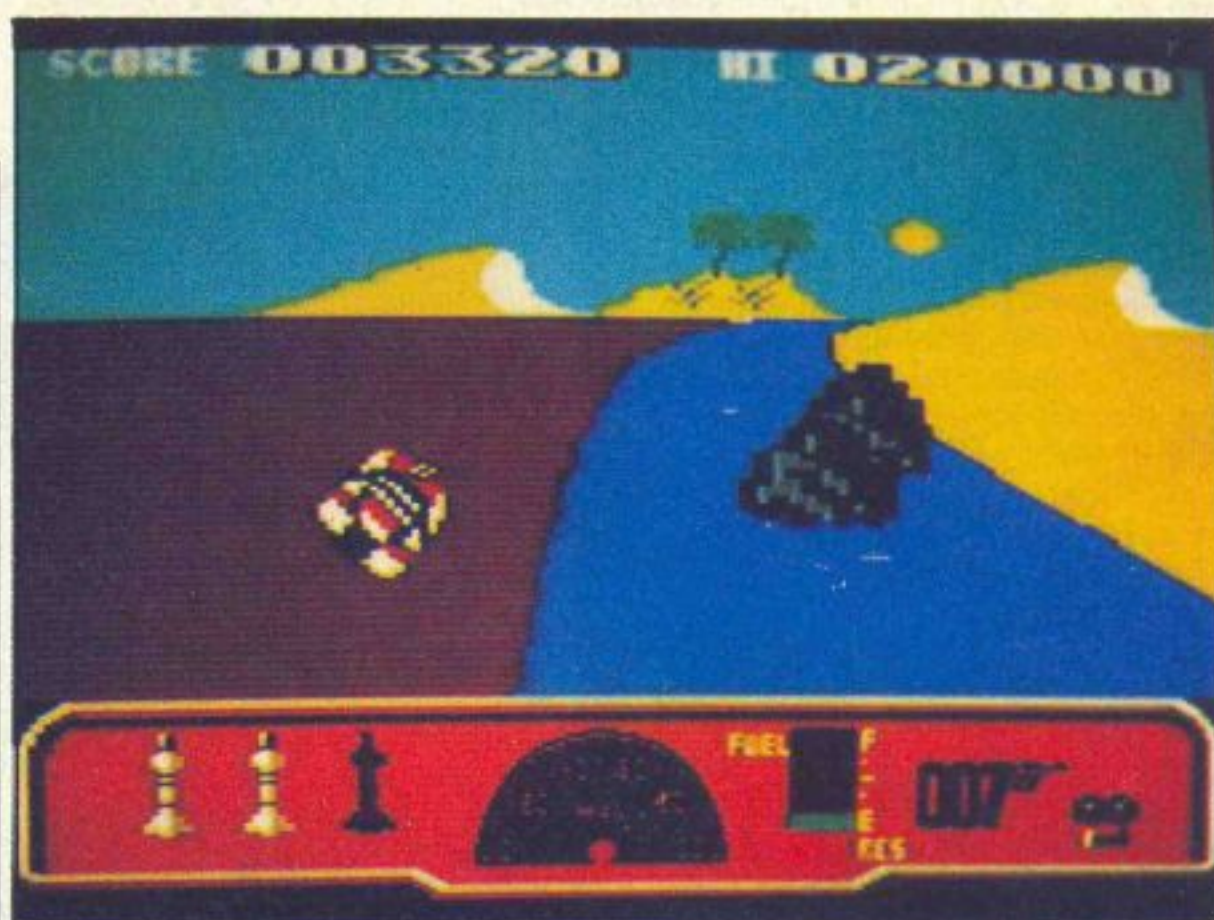
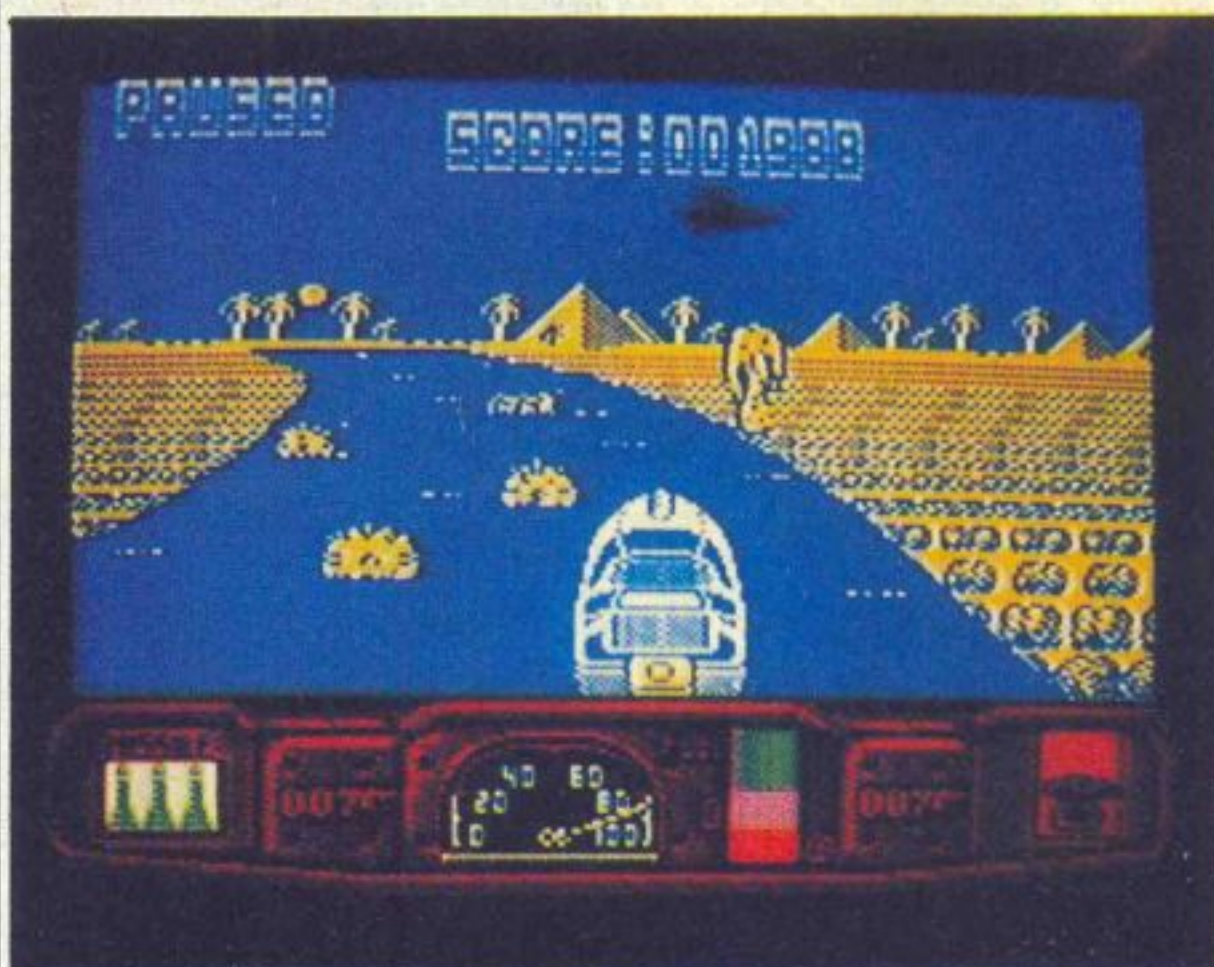
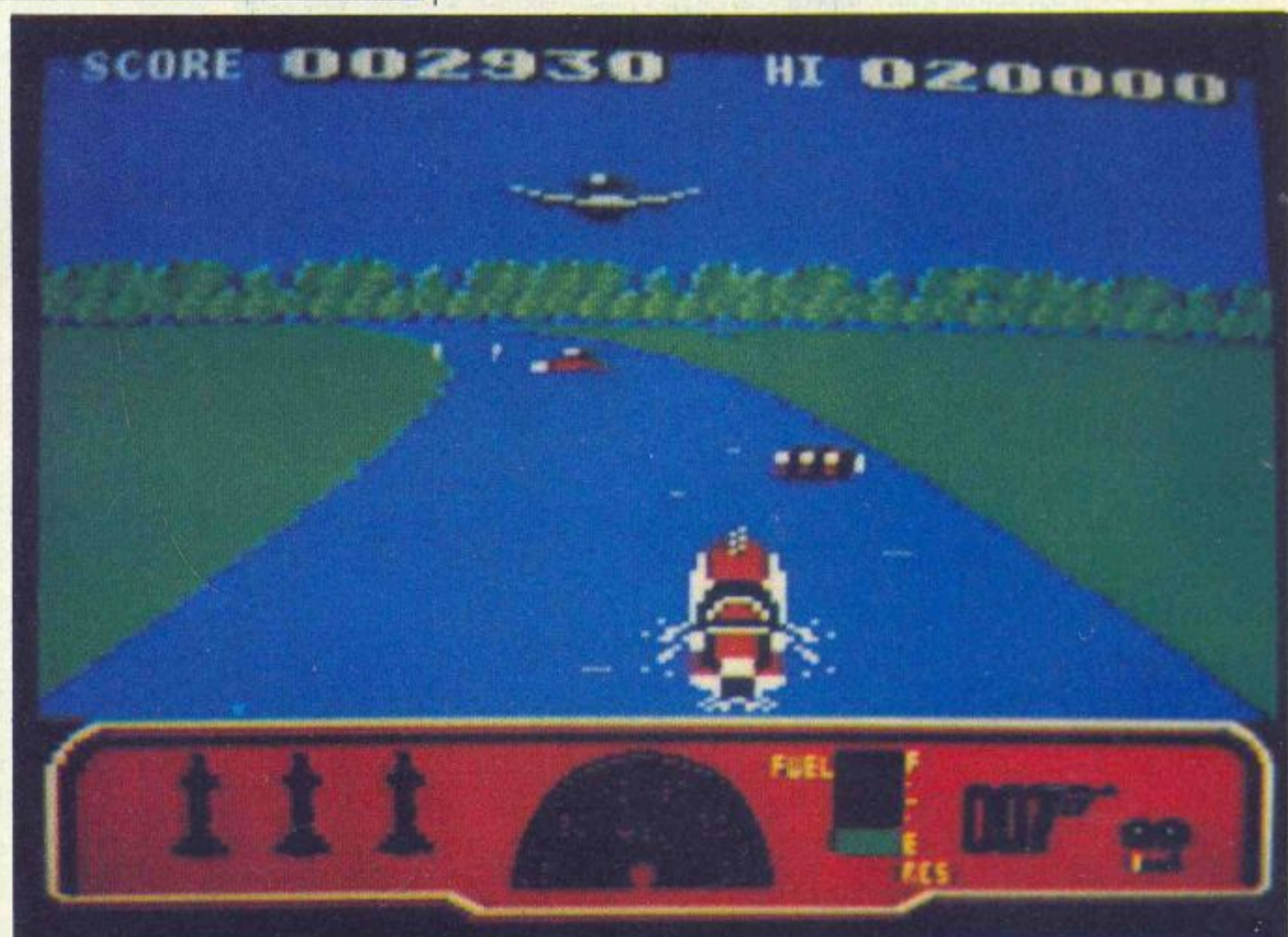
Domark, per C64, Amstrad CPC (disco)

L'agente Bond è tornato sui nostri schermi, e come sempre nella maniera più rumorosa e meno segreta possibile.
Questo ennesimo gioco della Domark con il protagonista siglato con un "doppio zero" riprende una sequenza del film Vivi E Lascia Morire in realtà piuttosto diversa sulla pellicola: questo è stato probabilmente causato dal fatto che il gioco inizialmente non doveva avere nulla a che fare con 007, ma si tratta di uno dei tanti misteri irrisolti delle software house...
All'inizio del gioco ("Ehi! Dove avete nascosto la sigla con 007 nella canna della pistola?") possiamo scegliere una missione fra le quattro offerte oppure una partita di allenamento durante la quale imparare a controllare il gioco.

Versione SPECTRUM 48K

Non che lo Spectrum abbia mai brillato particolarmente per i giochi di corse (a parte quelli di moto come Super Hang On o il vecchissimo Death Chase), né che io mi ricordi c'è mai stato in precedenza un qualche videogame di corsa in motoscafo con prospettiva tridimensionale. Oltretutto qui si parla della conversione di un gioco nato sull'Atari ST, e il tutto mi ricorda terribilmente il fiasco di Overlander: il controllo del mezzo è poco preciso, gli effetti sonori sono 'alla Horace Goes Skiing', e dato che la grafica è il punto forte di questo gioco (intesa come animazione e variazione negli scenari), direi che non ci siamo proprio... Non che la produzione dei giochi per il piccolo ZX sia stata molto florida di successi, in questi ultimi tempi (basta dare un'occhiata a riviste come Crash, Your Sinclair e Sinclair User per accorgersene), ma pensavamo che per questo Natale avremmo raccolto qualche buon frutto. Ci sbagliavamo, almeno per il momento...

GLOBALE: 56%

Purtroppo, vedere Live And Let Die sull'ST prima di caricare la versione per Commodore 64 del gioco mi ha impedito di apprezzare appieno il programma. Nonostante questo, devo dire che quest'ultima licenza (probabilmente "di uccidere") della Domark sul personaggio di Fleming mi è piaciuta più degli altri titoli basati su 007. Il gioco ricorda terribilmente un misto di Overlander e di Buggy Boy, e fortunatamente gli elementi presi da ciascun gioco sono i migliori. Il risultato è un gioco di corsa fantasticamente ultraviolento e fracassone, che dovrebbe piacere a tutti gli appassionati dei programmi di guida. La difficoltà è stata calibrata piuttosto bene, ed alcune sequenze fanno veramente salire i livelli di adrenalina. Provate a dargli un'occhiata la prossima volta che entrate nel vostro negozio di software, e potreste avere una piacevole sorpresa...

▲ Uno stratagemma 'alla *Buggy Boy*' per evitare le rocce (C64)

▲ Il motoscafo corre (non troppo) veloce sullo Spectrum...

▲ La sequenza New Orleans sul Commodore 64...

Tutte le sequenze sono piuttosto simili, e ci vedono alla guida di un potente motoscafo lungo un fiume infestato di ogni problema possibile ed immaginabile.
Se nell'allenamento dovevamo solo colpire dei bersagli con le armi di bordo, infatti, nelle missioni vere e proprie dovremo usare le nostre mitragliatrici ed i missili gentilmente fornitici da Q contro ogni sorta di nemico digitale. Questi prendono la forma di altri motoscafi, mine, cannoni piazzati sulla riva, bombardieri, elicotteri e persino sommergibili!
Durante il gioco abbiamo poi a che fare con un altro genere di problema forse meno spettacolare ma senz'altro critico: il motoscafo beve benzina come una spugna, e per rifornirlo dobbiamo recuperare dei bidoni galleggianti travolgendoli con la chiglia. Per fare questo dobbiamo evidentemente evitare di sparare (altrimenti li facciamo esplodere), diventando facili prede dei mezzi nemici. Come se non bastasse, alcuni elicotteri nemici lasciano cadere dei finti fusti di benzina, che se vengono raccolti si rivelano essere bombe di grande potenza.
Una volta terminate alcune delle missioni ci vengono dati degli indizi per raggiungere la fabbrica di droga di Mr. Kananga, situata alla fine di uno dei fiumi. Per distruggerla, dovremo spingere il nostro entrobordo alla massima velocità su di un tronco galleggiante, usarlo come trampolino ed infine lanciare un missile mentre ci troviamo completamente fuori dall'acqua. Facile no?

Se vi è piaciuto Road Blasters, non vi è dispiaciuto Overlander e vi siete divertiti parecchio con Buggy Boy ma ora ne avete abbastanza di auto e di strade, questa è l'occasione per cambiare aria. LALD è probabilmente la migliore corsa in motoscafo mai apparsa finora su un C64, e in più con ingredienti di combattimento (che non dispiacciono a nessuno di voi, nevvero?). Certo la grafica non è il massimo (e non lo dico solo perché ho giocato la versione 16-bit), né lo è l'animazione, visto che si incontrano i soliti problemi di risposta non troppo rapida ai comandi e visto anche che la velocità del mezzo, spinta al massimo, è circa la metà di quella della versione ST (e non penso che si tratti di problemi di Hertz, in questo caso: ho visto correre auto ed altro in maniera molto più veloce, sul C64). Comunque la colonna sonora è suonata meglio che sull'ST (e se vi sembra strano andate a leggervi qualcosa sul chip sonoro dell'ST in questo stesso numero, prima di sollevare polemiche — capito, Ataristi?). Concludendo, Grapp... ehm, scusate!... volevo dire che 12.000 lire non sono poi troppe, anche se fareste bene a chiedere un 'giro di prova' al vostro negoziante, se siete esigenti in fatto di velocità — si sa, a scanso di delusioni...

GH

PRESENTAZIONE 70%
Le opzioni di rito ed un bell'arrangiamento del "Tema di Bond" creano l'atmosfera giusta.

GRAFICA 70%
Niente di eccezionale, ma nemmeno terribilmente brutta. Le scene al di fuori della parte della corsa sono anzi molto carine.

SONORO 92%
Bellissima musica iniziale ed effetti di gioco veramente niente male.

APPETIBILITA' 86%
Non so voi, ma a noi un gioco con 007 ispira parecchio...

LONGEVITA' 82%
...in particolar modo se si rivela divertente come questo.

GLOBALE 80%
Un bel gioco di corsa fluviale con il giusto pizzico di ultraviolenza ed un nome altisonante.

ZZAP! TEST

TERRORPODS

Melbourne House/Psygnosis; per C64, Spectrum

Essere o non essere: è questo il problema? Assolutamente no.
Il dilemma che assilla da qualche tempo la redazione è ancora più contorto ed angosciante: perché — ci chiediamo guardandoci negli occhi arrossati dalle troppe partite — la gente si ostina a convertire programmi dai 16 agli 8 bit? Prima che qualcuno pensi di conoscere la risposta, aspettate di sentire il seguito della domanda: Perché si continua anche a convertire schifezze come questo Terrorpods?
Quaza e Detonite sono due fra i minerali più preziosi dell'universo, e sono presenti in grandissima quantità nelle profondità di Colian, un asteroide deserto e inospitale. Le operazioni minerarie sono andate avanti abbastanza bene fino a quando l'Impero non ha deciso di attaccare per impadronirsi di Colian e trasformarlo in una fabbrica per la produzione delle macchine belliche definitive: i terrorpods.
L'asteroide dovrà essere quindi liberato da tutti i terrorpods presenti sulla sua arida superficie prima che l'universo intero cada nelle orribili grinfie dell'Impero.
Lo schermo di gioco rappresenta una visione della superficie dall'interno della cabina del vostro mezzo, con un scrolling molto bello in avanti e all'indietro oltre che verso destra e sinistra. Il vostro compito è di procedere nell'esplorazione dell'asteroide, facendo riferimento alle installazioni minerarie per rifornirvi di energia e di carburante, trovando e distruggendo tutti i terrorpods. Questi, insieme alle strutture che li producono, vengono identificati dal vostro computer di bordo, dopodiché potrete distruggerli utilizzando il vostro armamento oppure smontarli per esaminarne i componenti e scoprire i loro segreti.
Dopo aver ripulito un settore/livello si passa quello successivo, e così via...

▲ *Terrorpods in versione Spectrum... tutto qui, nient'altro*

Incredibile! La versione Spectrum di Terrorpods ha la stessa grafica e gli stessi effetti sonori di quella Amiga! NO! NO! Un momento! Stavo scherzando... siete ancora qui? Non siete già corsi a comprarlo? Bene, meglio così. Intendiamoci, non che la grafica sia pessima — lo scrolling del terreno ha un bellissimo effetto visivo — né che la trama sia demenziale, però... beh, non so... è che di questo gioco nessuno sentiva la mancanza. Potrebbe rappresentare un'evoluzione (?) di Battlezone o di Arctic Fox, oppure un Defender in soggettiva, ma alla fin fine è solo un gioco dalla struttura infelice portato da un 16-bit ad un 8-bit. Provaci ancora, Melbourne...

M.E

**Dio mio, Dio mio, salvami dai Terrorpods, ti prego! Vedi, non che sia tanto difficile distruggerli con le armi di bordo, ma le loro armi tediotroniche (che riescono ad annoiare a morte qualsiasi essere vivente) sono troppo forti anche per il mio povero corpo di cyborg. Tutto in questo gioco è mediocre e scontato, dalla grafica edilizia alla strategia di gioco, ed il sonoro inesistente non aiuta certo a migliorare le cose. Quasi tutti i comandi vanno impartiti da tastiera, e l'unica cosa positiva sta nel fatto che il gioco è in monocaricamento. Ti imploro, dammi una visione mistica della versione per Amiga: possibile che fosse così bieco anche su quel computer? Come dici? Sì? Ma allora in che razza di mondo viviamo?
Non c'è più religione, ecco! (Scusa...)**

PRESENTAZIONE 70%
Bel caricatore sul C64 e screen di caricamento sullo Spectrum, ed un menu richiamabile durante il gioco.
GRAFICA 60%
Lo scrolling non è male, ma tutto il resto è banale e scontato.
SONORO 50%
E qui stiamo proprio esagerando.
APPETIBILITA' 42%
Potrebbe rovinarvi l'appetito, con la sua struttura di gioco noiosa e scontata...
LONGEVITA' 39%
... e anche la digestione, se provate a giocarlo dopo i pasti.
GLOBALE 52%
Ma non si erano accorti che anche nella versione originale era stato un insuccesso? Secondo me il problema delle software house è uno solo: non leggono le recensioni.

RAMBO III

OCEAN, per C64

Paranoico come non mai, ultraviolento come sempre e più capelluto del solito, il soldato americano per eccellenza John J. Rambo torna sui nostri monitor adorni di candeline e vischio per il suo tradizionale massacro natalizio.
Il nuovo gioco della Ocean basato sul nerboruto ex berretto verde è diviso in tre sezioni, che tentano di replicare le gesta di Stallone nell'omonimo film. L'ambientazione è quella dei territori sul confine russo/afghanistano, nei quali Rambo viene incaricato di ritrovare il suo superiore/patrono Trautmann.

La prima sezione comincia con l'ingresso di Rambo all'interno di un complesso di baracche russe, all'interno delle quali si trova il colonnello Trautmann, probabilmente torturato dagli esperti delle Spetsnaz sovietiche: con una visione dall'alto controlliamo le gesta del militare all'interno del complesso, arredato oltretutto piuttosto male.
In ogni stanza vagano uno o più soldati nemici, che Rambo ovviamente deve eliminare con il suo fido coltello (che può lanciare ad una certa distanza) o con le numerose armi che trova sparse nelle baracche. Come nel primo titolo della serie, è importantissimo utilizzare armi silenziose come il coltello o la pistola con silenziatore per non provocare lo scattare del sistema d'allarme, che provocherebbe l'insorgere delle forze avversarie.

Sparsi un po' ovunque Rambo trova anche numerosi oggetti che si rivelano estremamente utili per il completamento della sua missione, come gli occhiali ad infrarossi (che gli permettono di muoversi con sicurezza una volta fatta saltare l'illuminazione del complesso), le frecce esplosive od i guanti di gomma, fondamentali per aprire le porte elettrificate dietro alle quali sta rinchiuso Trautmann.
Una volta recuperato il colonnello, il gioco prosegue con la fuga di Rambo verso i territori controllati dai guerriglieri afghani, durante la quale dovrà avere l'accortezza di attivare alcune mine che impediranno ai nemici di seguirlo troppo facilmente. Ancora una volta, la visione è dall'alto, e la struttura del gioco è di genere arcade-adventure gestito sia da joystick che da parecchi tasti sul computer.
L'ultimo quadro cambia completamente questo stile di gioco in favore di una struttura tipicamente arcade, in cui quelli che contano sono principalmente i riflessi. L'ex berretto verde si trova infatti alla guida di un carro armato rubato ai sovietici, a bordo del quale deve raggiungere la relativa sicurezza dei territori afghanistani. La visione è ora soggettiva e dall'interno del mezzo che si muove autonomamente, e tutto quello che dobbiamo fare è bloccare con la mitragliatrice di bordo i razzi che gli ultimi nemici ci lanciano addosso, posizionando un cursore sullo schermo ed evitando il surriscaldamento della mitragliatrice.

Dopo l'incredibile successo di Rambo II, mi aspettavo che questo programma evolvesse ulteriormente il concetto di shoot'em up ultraviolento che mi aveva tanto esaltato all'epoca, invece...
Rambo III è un'avventura dinamica! Chi si aspetta massacri digitali con dozzine di sprite sullo schermo non rimarrà certo deluso (tutto quel che dovete fare è tirare un po' di frecce esplosive per fare scattare l'allarme!), ma la vera natura del programma è di esplorazione e deduzione dei punti giusti in cui utilizzare determinati oggetti. Non posso negare che la cosa mi sia piaciuta, ma... beh, ricorda un po' una versione abarth di Joe Blade visto dall'alto, grazie anche alla grafica da cartone animato utilizzata. Una piccola delusione viene dalle musiche, che purtroppo non sono per nulla all'altezza dei capolavori di Galway presenti in Rambo II, pur mantenendosi su uno standard abbastanza alto. La difficoltà è calibrata piuttosto bene, ma in questa serie di commenti positivi devo ricordare che nulla è terribilmente innovativo ed esaltante in questo gioco, per cui chi non appartiene allo "Stallone Fans Club" sarà meglio che provi il gioco prima di comprarlo.

PRESENTAZIONE 76%
Impeccabile come dovrebbe essere ogni prodotto di questo genere.
GRAFICA 90%
Molto da cartone animato ed animata molto bene, anche se non molto varia e con alcune reminiscenze di "Into the Eagle's Nest".
SONORO 76%
Musiche molto carine ma prive di quelle risonanze impressionanti dei pezzi di Galway presenti in Rambo II.
APPETIBILITA' 82%
Ci sono alcuni casi in cui il nome di un personaggio rende un gioco un vincente, e stranamente questo è uno di quei casi...
LONGEVITA' 70%
...Anche se la struttura è leggermente monotona.
GLOBALE 80%
Una bella avventura dinamica con qualche moderata aggiunta arcade valida di per sé ma non come spin-off.

COMPILATION NATALIZIE

Come ogni Natale che si rispetti, arrivano a valanga le compilation di giochi famosi (e qualche volta meno famosi): alcune appaiono in 'parti' come i film, altre vengono confezionate al momento con qualche nome scemo. Tutte, indistintamente, rappresentano un buon investimento valore/gioco, anche se persino in questi scrigni del software si possono nascondere le famose 'schifezze megagalattiche'.
Ed è per questo che Zzap!, come ogni Natale, inizia la sua panoramica sulle 'raccolte' della stagione, guidandovi gioco per gioco, in una rapida ed essenziale recensione del loro contenuto...

10 GREAT GAMES 3

Gremlin Graphics

L'ennesima compilation di questo freddo Dicembre viene dalla Gremlin Graphics, e presenta i seguenti giochi:

10TH FRAME
Una versione digitale del bowling realizzata dai fratelli Carver. L'animazione del personaggio è ottima, così come sono interessanti le numerose possibilità di controllo della palla. Il problema è che non si tratta di uno sport particolarmente esaltante...

FIRELORD
Simpatico gioco medievaleggiante ambientato in un'era fantasy popolata da maghi e draghi. I personaggi monocromatici ma simpaticissimi nelle loro dimensioni minuscole si muovono su di una enorme mappa piena di particolari dettagliatissimi come le singole foglie dei vari alberi. Lo scopo del gioco è di diventare Signore di Camelot, e per far questo è necessario interagire con i numerosi mercanti della contrada in una specie di role game ante litteram.

RANA RAMA
Uno dei numerosi prodotti dell'era dei cloni di Gauntlet, questo Rana Rama è forse il più colorato e frenetico tie in del genere. Il protagonista è un batrace dotato di poteri magici, che vengono attivati toccando le numerose icone che compongono i pavimenti dei labirinti nei quali è ambientata l'azione. Velocissimo e caotico, rappresenta un interessante prodotto per gli amanti delle mappe e della strategia unita all'Ultraviolenza.

FIGHTER PILOT
Un semplice simulatore di volo che risale agli albori della storia dei computer games. L'azione è mostrata utilizzando una velocissima grafica vettoriale che rende molto bene la frenesia dei duelli aerei. Chi si aspetta una simulazione accurata rimarrà deluso, ma il gioco è ugualmente divertente ed ha un fascino tutto particolare.

LEADERBOARD
La prima versione del simulatore di golf più venduto e realistico del mondo (come se ci volesse un genio a simulare un maglione! Ed.). L'atleta animato stupendamente gioca la sua partita su di un inconsueto campo composto di numerose isolette, con un controllo totale sui tiri. Preciso e coinvolgente, Leaderboard rimane un classico per home computer.

IRIDIS ALPHA
Una delle ultime follie del pelosissimo Jeff Minter. Il giocatore comanda due astronavi contemporaneamente, e che corrono in direzioni opposte! L'azione è più veloce di quanto l'occhio riesca a seguire, i nemici hanno forme bizzarre e ci si può anche trasformare in un droide bipede salterino. Da non perdere anche per la sua incredibile musica frattale, il fantastico demo grafico DNA ed il sottogioco nascosto.

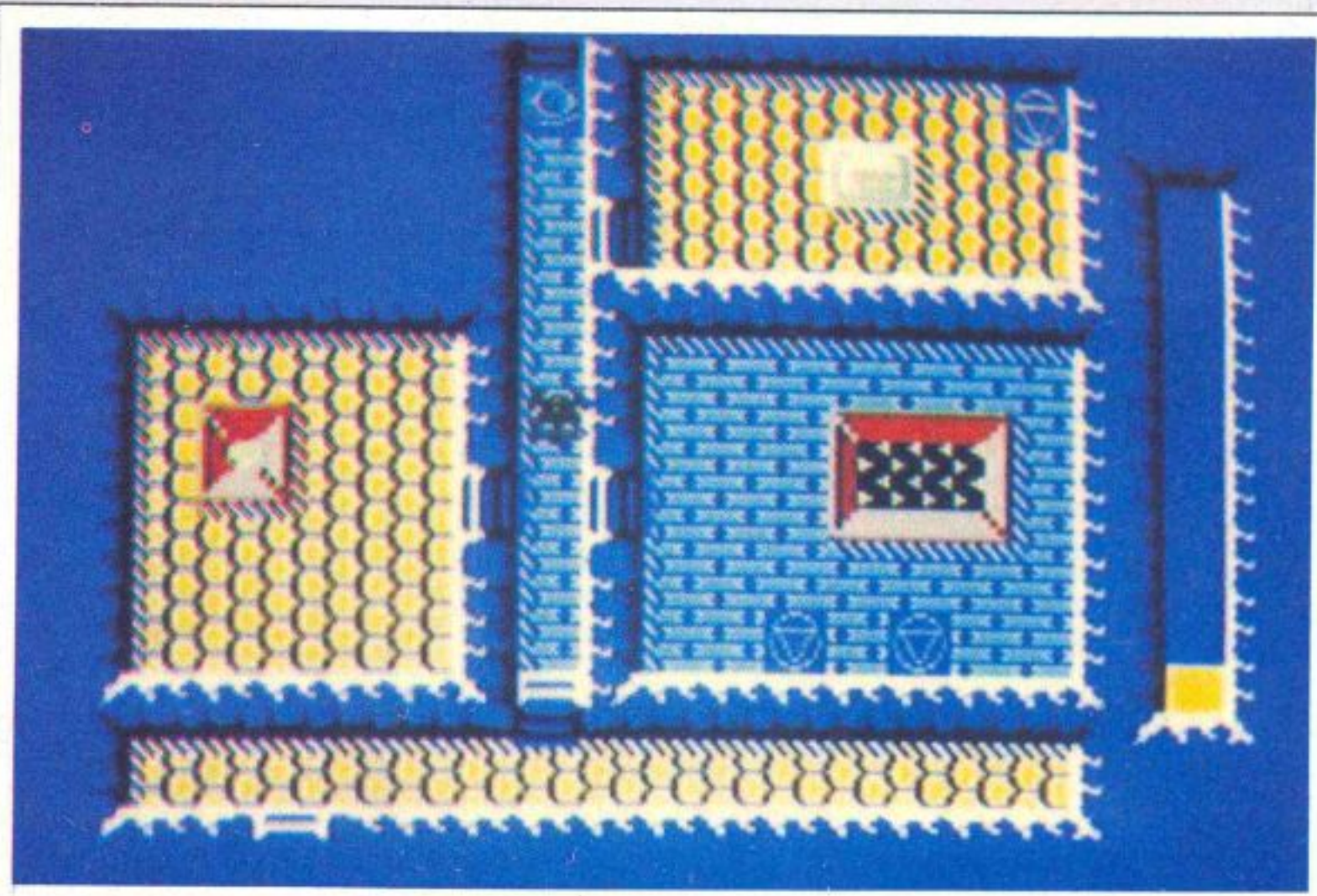
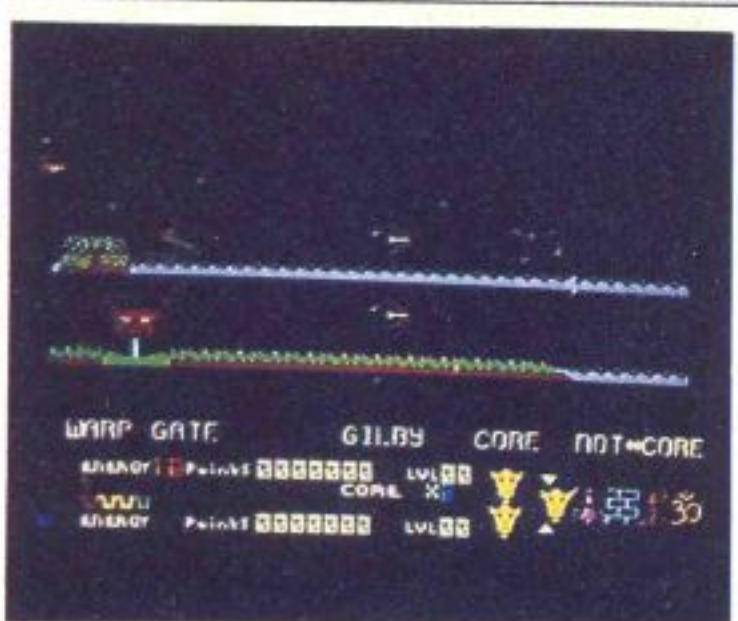
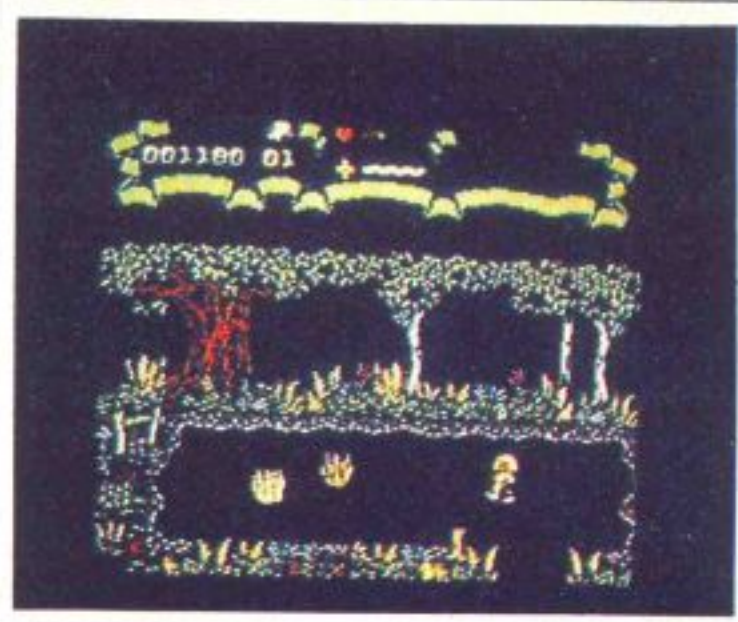
ALLEY KAT
Il programma che ha segnato l'inizio della decadenza di Andy Braybrook. Lo scopo del gioco è di farsi una reputazione come pilota di astronavi da corsa partecipando ad un nutrito calendario di corse. Le gare vanno da prove di semplice velocità a test di distruzione ed abilità, e bisogna sempre tenere d'occhio gli altri concorrenti armati di laser. Tutto il gioco è molto originale ma poco esaltante, e la sua caratteristica più interessante è di cambiare la definizione di alcuni nemici a seconda del fatto che ci si trovi su di un 64 o su un 128.

EAGLES
Un altro programma della Hewson molto reclamizzato ma in realtà assolutamente mediocre. Uno o due giocatori controllano enormi caccia stellari lungo un paesaggio a scrolling orizzontale. Lo scopo del gioco è di eliminare la grossa astronave madre che attende alla fine di ogni livello, ma la scarsa manovrabilità dei nostri grossi sprite rende l'impresa alquanto improbabile.

LAS MISSION
Conversione di un coin op sconosciuto al di fuori del Giappone, Last Mission è uno shoot'em up multidirezionale caratterizzato da una grafica minimalista. Distruggendo le basi a terra dei soliti nemici alieni appaiono delle icone che forniscono la nostra astronave di armi potentissime, fondamentali per riuscire a sopravvivere. Una volta distrutte tutte le installazioni fisse, un duello con un'astronave aliena che sembra uscita da sotto uno schiacciasassi ci porta al livello successivo, identico a quello precedente. Laido.

REBOUNDER.
L'unico gioco degno di attenzione (oltre ad Iridis Alpha) in tutta la compilation. La sfera rimbalzante di Bounder torna più cattiva che mai in una missione quasi suicida ambientata su di una serie di piattaforme sospese nel vuoto. Raccogliendo le icone adatte si può addirittura trasformarsi in un cannone in piena regola, e lo scrolling questa volta è multidirezionale. Buon divertimento a medio termine per i fanatici dell'azione pura e delle mappe.

Presa nella sua globalità, questa compilation rappresenta una vera e propria "fiera della mediocrità". Tutti i programmi hanno avuto il loro momento di gloria, ma molto tempo fa: visti oggi, possono al massimo rappresentare una curiosità per chi ha ormai già tutto e vuole abbandonarsi alla nostalgia.

GLOBALE 55%

FISTS'N'THROTTLES

Elite Systems

Tornano le feste, ed insieme alla neve ed al panettone tornano anche le compilation. Queste confezioni, una vera e propria manna dal cielo per chi non è riuscito a trovare un titolo in particolare durante l'anno o chi trovava alcuni prezzi troppo alti, sono poi particolarmente vantaggiose quest'anno.
Fists'n'Throttles contiene cinque giochi della Elite che possono vantarsi del fatto di essere stati tutti nei primi tre posti delle classifiche inglesi durante gli ultimi due anni. Passiamo a vederli uno per uno.

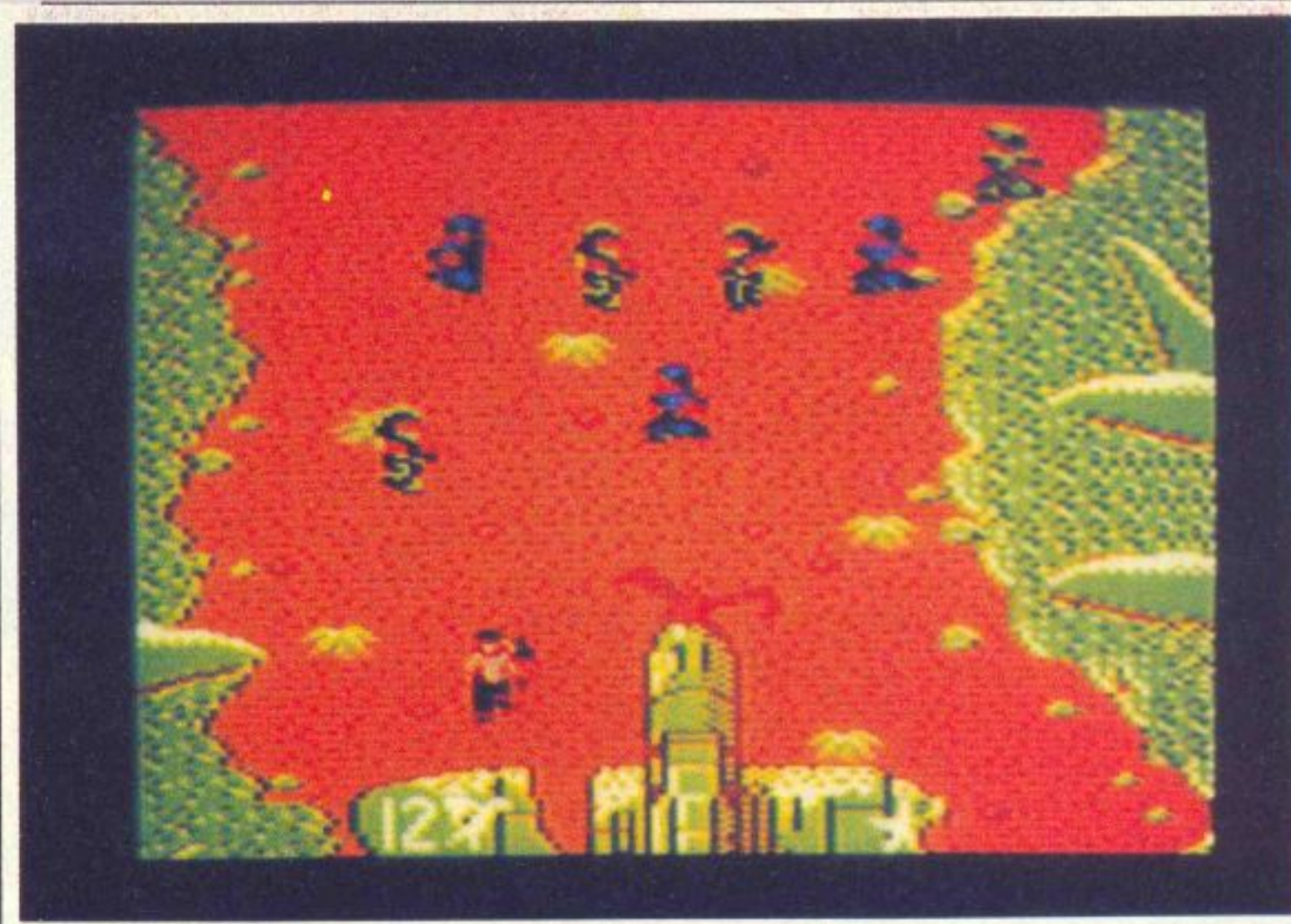
IKARI WARRIORS

Uno degli ultimi titoli di genere militare "alla Commando" pubblicati dalla Elite: uno o due giocatori contemporaneamente attraversano una lunghissima mappa affollata di nemici lungo la quale raccolgono bonus, armi e persino carri armati che li aiutano nel loro tentativo di liberare un ufficiale prigioniero. La grafica ottima ed il grande numero di nemici presenti sullo schermo fanno di questo titolo una delle più vivaci conversioni da coin op degli ultimi mesi.

BUGGY BOY.

Un'altra conversione da coin op, questa volta praticamente perfetta. In questo gioco dalla grafica da arcade e perfettamente bilanciato vi trovate alla guida di un fuoristrada lungo cinque diverse piste da rally. Per incrementare il punteggio si possono raccogliere le bandierine disposte sulla pista, ma è necessario stare attenti agli ostacoli solidi ed ai sassi che vi fanno sollevare in aria. Il programma è una delle migliori conversioni dell'anno, e vale da solo il prezzo della compilation.

THUNDERCATS

Basato sull'omonima serie di cartoni animati fantasy, il programma segue le peripezie di Lion-O nella sua corsa lungo numerosi scenari a scrolling orizzontale alla fine dei quali trova altri membri del suo gruppo od armi bonus. Il gioco, terribilmente difficile, è rivolto soprattutto a quei giocatori con riflessi più veloci della luce, ma si fa notare per le sue sezioni digitalizzate e la bella musica di Rob Hubbard.

DRAGON'S LAIR

Una conversione "impossibile" del gioco al laser che apparirà presto sugli schermi Amiga nella sua forma originale. Qui le stupende sequenze animate sono state trasformate in simpatici sottogiochi estremamente impegnativi, che vi terranno impegnati per molto tempo prima che possiate vedere la fantastica scena finale nella quale dovete distruggere il drago stesso. Il gioco è diviso in quadri che vanno affrontati memorizzando una serie di mosse sempre uguali ed in prove arcade, per un totale di nove livelli completamente diversi l'uno dagli altri.

ENDURO RACER

L'ennesima conversione da coin op, questa volta non particolarmente esaltante, ci impegna in una serie di gare con una potente moto da cross. Per la prima volta in un gioco di corsa la pista presenta anche dossi e cunette, e non mancano guadi e tronchi caduti da saltare impennando la moto. La grafica non è delle migliori e la difficoltà forse eccessiva, ma le musiche del gioco rendono piacevole una partita ogni tanto.

Globalmente, Fists 'n' Throttles vale tutto il suo prezzo e presenta due titoli assolutamente validi (Buggy Boy ed Ikari Warriors) anche come full price. I giochi presentati dovrebbero soddisfare un po' tutti con la loro varietà, e ne consigliamo vivamente l'acquisto a tutti gli appassionati di conversioni.

Globale: 88%

TAITO COIN OP HITS

Imagine/Taito

Mai si era vista tanta magnificenza in una compilation! Tanti giochi nuovi e soprattutto belli al prezzo di uno è un'occasione che nessuno dovrebbe lasciarsi sfuggire soprattutto con questi titoli...

RASTAN

Il coin op più barbarico di questi ultimi tempi, anche se stroncato dalla critica inglese dei nostri colleghi, si è rivelato in realtà una delle conversioni più coinvolgenti degli ultimi tempi. Livelli lunghissimi e pieni di atmosfera abitati da creature tratte dalle leggende di tutto il mondo sono quel che vi aspetta una volta caricato il programma. Il guerriero che controllate inizia la partita con una spada, ma può raccogliere lungo la strada armi sempre più potenti e bonus che lo rendono quasi invincibile e che risulteranno utilissimi nel confronto finale col drago a tre teste dell'ultimo livello. Bellissime sia la grafica che il sonoro, identico a quello da bar: l'unico difetto è nella grande precisione richiesta nella coordinazione di salto di alcune sezioni, ma globalmente è uno dei titoli più belli degli ultimi tempi.

FLYING SHARK

Conversione di un coin op misconosciuto, questo programma in scrolling verticale ci mette alla guida di un caccia della Seconda Guerra Mondiale impegnato contro le truppe giapponesi. Grafica buona, sonoro grandioso ed una grande varietà di quadri sono purtroppo accompagnati da una certa difficoltà di controllo, che comunque non sminuisce più di tanto una conversione quasi perfetta.

ARKANOID

Questa è la perfetta trasposizione per home computer che ogni giocatore di arcade sogna. Ogni elemento del coin op è stato riportato in una copia carbone del gioco che ha riportato di moda il Breakout. La racchetta, che può essere controllata da joystick, mouse o perfettamente con le paddle, si impegna su schermi assolutamente identici a quelli della versione a moneta in una distruzione globale favorita da bonus speciali e complicata da alieni psichedelici. Imperdibile.

ARKANOID 2 - REVENGE OF DOH

Il seguito apocrifo del gioco precedente. Questa volta i bonus hanno effetti ancora più apocalittici ed è possibile scegliersi il quadro successivo a quello completato. Lo scopo del gioco è questa volta di distruggere il malvagio DOH, che minaccia l'intero pianeta: questa creatura disgustosa si trova alla fine del 32° livello, e l'impresa richiederà tutto l'impegno di cui un videogiocatore professionista è capace.

SLAP FIGHT

Questo gioco è stato nelle arcade il precursore dei videogame spaziali ad armamento progressivo, e risulta essere una conversione degna di tutto rispetto. Il giocatore controlla un'astronave nella sua corsa su di uno scenario a scrolling verticale, nel tentativo di eliminare il maggior numero di avversari. Questi vanno da postazioni fisse a giganteschi insetti metallici, che possono a volte rilasciare delle stelline che una volta raccolte migliorano il nostro armamento. Azione frenetica e grafica chiara e ben definita fanno di SLAP FIGHT un prodotto veramente a livello di arcade.

BUBBLE BOBBLE

Fantastico! Mitico! Superlativo! Il videogame più giocato dell'anno è stato convertito con una precisione sino all'ultimo pixel, e riesce a dare assuefazione. I due brontosauri Bub e Bob attraversano cento caverne sotterranee infestate di mostri nel tentativo di trovare e distruggere il gigantesco Barone Von Bubba. La loro arma sono le bolle che sputano dalle loro piccole bocche, con le quali inglobano i nemici che vanno fatti poi esplodere con le corna. Durante il gioco si incontrano poi decine e decine di bonus dagli effetti incredibili, e tutto sempre accompagnato dalla famosa musichetta del gioco da bar. Fantastico.

RENEGADE

Dietro la grafica grezza di questo programma, si nasconde uno dei più cattivi picchiaduro metropolitani degli ultimi anni. Il nostro protagonista deve raggiungere la sua ragazza, ma questa volta la damigella in pericolo è nelle mani di una gang di teppisti. Attraversando scenari cittadini affollati di punk, teppisti e marmaglia in generale, il nostro compito è di massacrare a pugni e calci questa feccia umana. Il metodo di controllo misto joystick/tastiera non è dei migliori, ma l'azione è coinvolgente ed ultraviolenta.

LEGEND OF KAGE

Tratto da una vera leggenda giapponese, il gioco segue le vicende di un apprendista ninja alle prese con combattimenti di tutti i generi contro i guerrieri dell'ombra. Le sequenze che compongono il gioco - fra cui una nella quale i guerrieri saltano da un ramo all'altro di altissimi alberi - sono spettacolari di per sé, ma molto poco coinvolgenti in questa realizzazione grafica lenta ed approssimativa. Peccato, perché la struttura del gioco è veramente affascinante.

Presa nel suo insieme, questa compilation è uno dei quei titoli che vanno comprati assolutamente a scatola chiusa. Tutti i suoi titoli sono al di sopra della media, anche in quei casi (Legend Of Kage e Renegade) in cui la grafica penalizza l'azione vera e propria. Il nostro unico rimpianto è che non ne esista una versione su disco.

Globale 96%

QUARTET GOLD

Red Rat Software; per ATARI XL/XE

Tanto per non smentire il clima natalizio che regna ormai dappertutto, anche l'Atari 8-bit può contare su una compilation di giochi arcade, esattamente quattro, e tutti molto validi.

Passiamo ad esaminarli uno per uno, soffermandoci più a fondo rispetto alle compilation del C64, visto che si tratta di giochi molto meno noti.

LITTLE DEVIL

Avete presente Bomb Jack? Beh, che ci crediate o no, questa serie di recensioni ho dovuto farle di nascosto dal Caporedattore Mascherato, altrimenti invece di una descrizione del gioco avreste trovato una collezione di epitteti.

Detto fra noi, comunque, Little Devil è una scopiazzatura spudorata del vecchio classico da sala giochi, con qualche leggera variazione.

Lo scopo del gioco è di raggiungere il fantomatico castello dove è racchiusa la vostra amata, la Principessa Linarta.

Nei panni di un povero diavolo (scusate l'ignobile gioco di parole) il vostro compito sarà quello di raccogliere, lungo una serie di schermi, le anime dei dannati: queste sono delle sfere numerate poste sopra ed intorno ad una serie di piattaforme a loro volta disposte in maniera diversa a seconda dello schermo di gioco.

Il numero sulle 'anime' è inizialmente 7, e va decrementandosi col passare del tempo: prima che esso raggiunga lo zero, dovrete averle raccolte tutte.

Le cose sarebbero abbastanza semplici se non ci fossero delle bande di antipatici spettri il cui contatto è per voi fatale, e che si fanno sempre più agguerriti e numerosi col progredire del gioco.

Durante la partita possono apparire dei 'bonus' contrassegnati da due lettere diverse, B ed S: il primo vi dà un certo numero di punti extra, l'altro paralizza per un certo tempo i vostri nemici permettendovi di passarvi sopra uccidendoli o di raccogliere indisturbati le anime rimaste sullo schermo.

Quando anche l'ultimo schermo sarà completato e l'ultima anima sarà stata raccolta, la Principessa potrà ritrovare la sua libertà.

PRESENTAZIONE 84%
Un simpatico screen iniziale con un'allegra musichetta d'accompagnamento (che continua durante il gioco, e che — non essendo disattivabile — potrebbe diventare ossessionante) 'alla Entertainer'. Niente opzioni o tasti speciali, ed una discreta memorizzazione e visualizzazione del record attuale.

GRAFICA 79%
Una serie di fondali abbastanza vari e colorati, con sprite semplici ma ben animati. La manovrabilità del diavoletto a volte può sembrare scarsa.

SONORO 75%
Musichetta di accompagnamento del gioco e qualche effetto sonoro molto appropriato.

APPETIBILITA' 80%
Per chi non ha un gioco 'alla Bomb Jack' è un ottimo pezzo da collezione...

LONGEVITA' 85%
... e la difficoltà 'frustrante al punto giusto' assicura un ottimo investimento 'denaro/tempo di gioco'.

GLOBALE 81%
Non è Bomb Jack, ma va bene.

DREADNOUGHT

Secondo gioco della serie, ma non per questo il peggiore.

Alla guida di un sottomarino (nucleare?) avete di fronte una serie di fondali marini da setacciare alla ricerca di mezzi subacquei nemici, con l'ordine di annientarli.

Il gioco si svolge lungo una serie di livelli con progressiva difficoltà, e con tre vite a disposizione all'inizio.

Il sommergibile può muoversi verso l'altro, verso il basso, accelerare e rallentare/indietreggiare sotto la spinta di un moto quasi inerziale che in un primo momento sembrerà piuttosto macchinoso da governare.

Lo schema di gioco ricalca piuttosto da vicino quello di Defender, ma senza 'omini' da recuperare: lo scopo, in questo caso, è soltanto quello di manovrare il mezzo sottomarino in modo da evitare la collisione con una serie di mezzi e mine nemiche e con altre mostruosità del fondo— che vi costerebbe una delle tre vite a disposizione — cercando nel contempo di colpirli col nostro cannone di bordo.

Un altra cosa a cui si deve prestare particolarmente attenzione è di evitare la collisione col fondo e l'emersione oltre il pelo dell'acqua, pena la perdita di una vita.

Ripulita la prima zona di mare si passa alla seconda, dove oltre ai sommergibili nemici troviamo anche delle 'mine yo-yo' ed uno strano pesce-maschera apparentemente indistruttibile.

In seguito ai pericoli già citati si aggiungerà una mina vagante ed altre amenità del genere, fino a rendere il tratto di mare che state esplorando a dir poco invivibile.

PRESENTAZIONE 76%
Titolo con 'effetto speciale' multicolore ed ottima tabella dei punteggi. Opzione di pausa del gioco.

GRAFICA 79%
Semplice ma funzionale, con un finto cruscotto animato da strani effetti ottici ed un uso intelligente dei colori in tutti i livelli.

SONORO 87%
Un realistico suono 'da sommergibile' accompagna tutto il gioco, inframezzato dai colpi sparati e dalle esplosioni.

APPETIBILITA' 76%
Per chi ha voglia di 'sgranchirsi il polso' ma non ha particolari pretese di spettacolarità è un ottimo shoot'em up.

LONGEVITA' 80%
E la serie di livelli a difficoltà progressiva dovrebbe tenere a bada anche i più bravi — senza scoraggiare i meno bravi.

GLOBALE 80%
In definitiva un buon shoot'em up, che variando il tema 'spaziale' e sostituendolo con uno 'subacqueo' può rappresentare anche qualcosa di nuovo oltre che di valido.

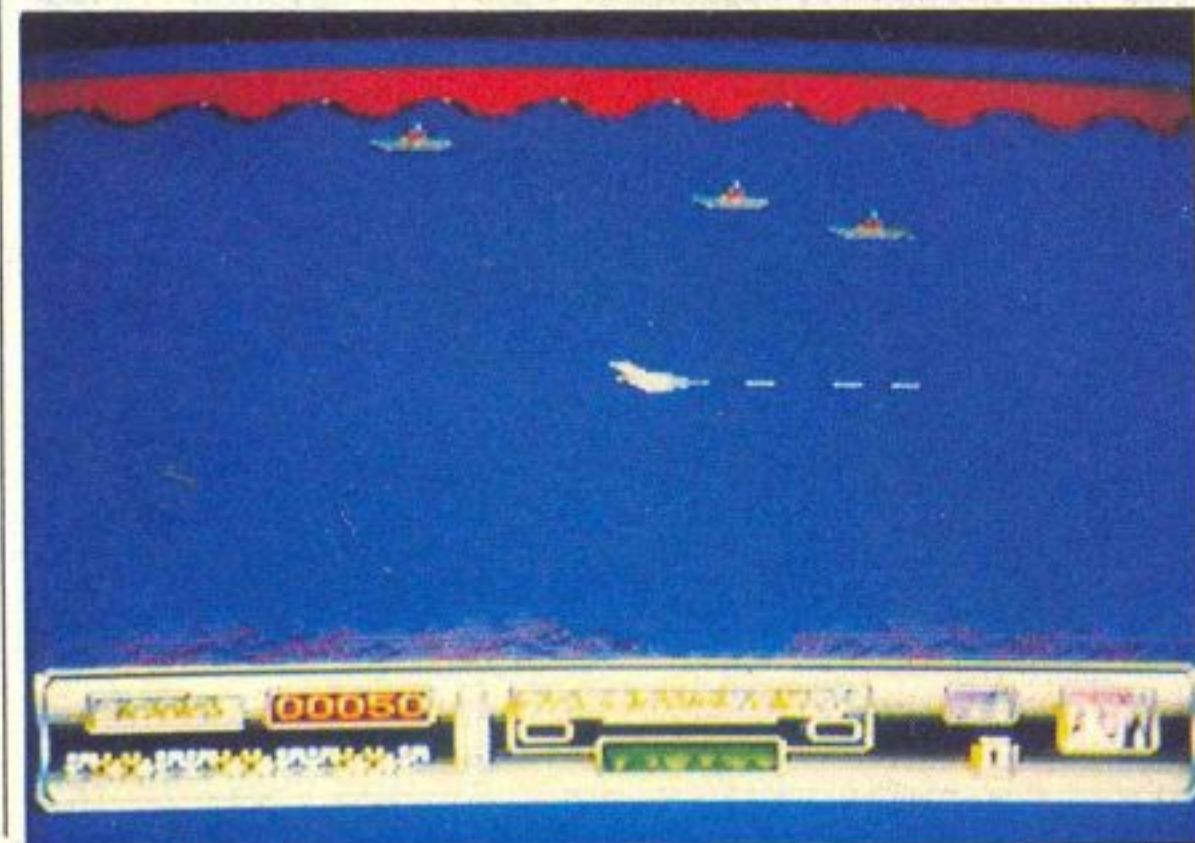
LASER HAWK

Questo gioco rappresenta un classico esempio di shoot'em up a scrolling orizzontale, solo che ha per protagonista un elicottero. Nella migliore tradizione 'alla Blue Thunder/Airwolf' siete piloti di un veloce e potente Laser Hawk — probabilmente l'ultimo grido in fatto di elicotteri militari — e la vostra missione consiste nel distruggere una serie di basi nemiche computerizzate dopo aver superato gli sbarramenti di fuoco che le proteggono.
Le basi da demolire a colpi di mitragliatrice sono cinque, e guarda caso hanno ognuna un nome in codice ed un simbolo molto significativi: la prima si chiama Beeb, la seconda Comm, la terza App, la quarta Ams e l'ultima Sin (e i simboli somigliano moltissimo a quelli di famose marche di computer... uhmmm).
Il territorio attraverso cui dovrete passare volando verso destra fino a raggiungere — in fondo al livello — la base nemica, è costituito da una serie di costruzioni e di basi contraeree, e queste ultime cercheranno di fermarvi lanciando coppie di razzi e raggi laser verticali, missili a ricerca automatica e granate.
Dall'estremità destra dello schermo arriveranno anche aerei nemici pronti a lanciarsi su di voi ma che per fortuna seguono una traiettoria fissa, e col procedere dei livelli si aggiungeranno velocissime astronavi che vi superano lanciandovi dei lampi, massi che piovono dal cielo ed altre diavolerie.
In tutto questo casino cercherete magari di accumulare punti (variabili a seconda del bersaglio colpito) liberandovi degli avversari e distruggendo le installazioni al suolo: queste — a detta del manuale — dovrebbero poter essere demolite inclinando il muso dell'elicottero e facendo fuoco, ma la maniera più efficace si rivela quella di volare il più basso possibile e colpirli con una serie di raffiche orizzontali, facendo però attenzione a non sbattere contro le cime degli alberi pietrificati sparsi sul territorio.
Un altro fattore di preoccupazione per gli aspiranti piloti di guerra del Laser Hawk è il carburante, che occorre recuperare passando il più lentamente possibile attraverso le basi di rifornimento sospese a mezz'aria in alcuni punti del percorso.
Nella parte superiore dello schermo un pannello dà un tocco di professionalità al tutto, con le solite indicazioni di livello, vite a disposizione, punti, record ed infine posizione del vostro velivolo in rapporto al percorso, oltre a qualche grafico animato o lucetta lampeggiante (privi di significato) per ravvivare il tutto.

PRESENTAZIONE 80%
Nessuno screen di caricamento né una musica d'inizio, ma opzione per uno o due giocatori, scelta del livello e possibilità di pratica con invulnerabilità dell'elicottero.
GRAFICA 75%
Sebbene gli sprite ed i fondali siano abbastanza semplici nel disegno, la rapidità e fluidità dell'animazione rende il gioco simile ad un gioco da sala 'di vecchio stampo'...
SONORO 78%
... e gli effetti sonori 'blastosi' aggiungono il tocco finale, dando un senso di realismo all'azione distruttiva!
APPETIBILITA' 81%
Tutti gli amanti dell'azione e dello shoot'em up lo troveranno immediatamente accattivante e violento...
LONGEVITA' 86%
... e c'è abbastanza 'casino' e difficoltà da tenervi inchiodati per un po' ai comandi del vostro elicottero Laser Hawk.
GLOBALE 80%
Un ottimo shoot'em up anche se il suo aspetto 'datato' potrebbe scoraggiarne l'acquisto. Ma, del resto, non che per gli Ataristi ci sia molto da scegliere...

SPACE WARS

Se credevate che questa compilation fosse una raccolta di capolavori, ebbene, vi sbagliavate: questa è la cosiddetta 'pecora nera' della famiglia.
Space Wars è uno shoot'em up verticale sullo stile di Galaxians o Space Invaders, soltanto che è stato concepito per i masochisti del joystick.
All'inizio del gioco avete una sola vita ed una riserva di energia nei vostri scudi protettivi: la vostra astronave si troverà a fronteggiare una serie di ondate successive e — facendosi strada a colpi di laser fotonici — cercherà di passare ogni volta al livello successivo.
Nella prima fase del gioco avrete a che fare con le solite astronavi aliene che cercheranno di toccarvi a turno o insieme per risucchiare quanta più energia possibile dai vostri scudi.
Se siete così 'tosti' da abbatterli tutti — magari muovendovi rapidamente per scansarli — passerete al livello successivo, dove una fascia di asteroidi indistruttibili cercherà di indebolire ulteriormente il vostro scudo difensivo.
Superata la fascia di asteroidi vi aspetta uno stormo di alieni ancora più cattivo del primo, e così via, finché comincerete a chiedervi cosa avete fatto di male nella vita per meritarvi tanta cattiveria.
Inutile dire che quando lo scudo di energia — visualizzato nella parte destra dello schermo con un indicatore a barra verticale che si accorcia verso lo zero — BOOOM!, addio astronave, e GAME OVER.

PRESENTAZIONE 57%
Nessuna musica né opzioni. Nel complesso piuttosto squallidaccio.
GRAFICA 55%
I programmatori non si sono sforzati molto: se gli sprite di Laser Hawk sembravano 'datati' questi sono addirittura preistorici, e la manovrabilità/spazio d'azione della navicella fa pena.
SONORO 45%
Degli orribili effettacci sonori accompagnano l'azione di gioco facendovi accapponare la pelle.
APPETIBILITA' 32%
Solo se siete propensi alla testardaggine più assoluta: chiunque si reputi una persona normale con un sistema nervoso nella media lasci perdere...
LONGEVITA' 23%
Il tempo di capire che schifezza abbiamo di fronte: dopo essersi resi conto che DAVVERO abbiamo una sola vita e che DAVVERO l'energia cala in modo pauroso, spegnere il computer è un atto di misericordia verso se stessi.
GLOBALE 42%
E siamo stati lungimiranti.

BUDGET TEST

JOE BLADE II

Players, per C64, C16/Plus 4

Il nostro agente super-mega-extra-duro Joe Blade, tornato alla sua città natale dopo avere adempiuto al suo servizio per lo stato, si può finalmente rilassare. Purtroppo, non è molto felice di scoprire che per la gente camminare per la strada non è molto sicuro. Anche nelle loro cittadine di provincia, le persone vivono nella paura. Joe decide che è il caso di fare qualcosa, e di porre un fine a questo regno di criminalità.

Voi interpretate Joe, e dovete liberare le strade dalla feccia umana pigliandola a calci in testa. Oltre a massacrare i bastardi (Mi Piace! Ed.) dovete salvare 16 cittadini risolvendo una serie di sottogiochi che vi richiedono di manipolare una serie di numeri. Se riuscite a completare la missione, venite proclamati Uomini Veri dell'anno.

Mi sono divertito giocando con il Joe Blade originale, anche se devo confessare che a tutt'oggi non l'ho ancora completato, così quando ne è arrivato questo secondo capitolo mi aspettavo di incontrare un bel giochino impegnativo quanto il primo. Purtroppo, dopo aver letto le istruzioni l'ho terminato alla mia seconda partita, e l'interesse è svanito. Questo è il suo enorme difetto. Nonostante tutto, comunque, la grafica è OK e la musica è piuttosto buona, ma chiunque abbia un po' di tempo libero può guardarsi un demo della Cnet (la rete di home computer inglese, NdT) risparmiandosi i soldi del gioco ed avendo la stessa grafica e sonoro.

▼ La versione C16 di *Joe Blade II*, praticamente uno Spectrum muto e lento... misteri della programmazione

Quando ho visto la cassetta di Joe Blade II con su scritto 'C16/Plus4' mi è quasi venuto un colpo: la Players è impazzita! Non che mi dispiaccia, anzi, spero che questa conversione sia un po' di consolazione per tutti quelli che consideravano il loro C16 o il Plus4 completamente defunto: come vedete qualcuno, lassù (in Inghilterra) vi ama. Peccato che il gioco in sé non sia niente di eccezionale. Prima di tutto è così monocromatico che quando il caricamento è finito ero sicuro di trovarmi davanti ad uno Spectrum 16K, e poi è di un facile, ma di un facile... Ah, dimenticavo, è completamente MUTO (anzi, non produce alcun suono). Beh, sentite, se avete fame di software provate ad assaggiarlo, ma se vi rimane sullo stomaco non prendetevela con noi. E poi, se avete pazienza sul prossimo numero recensiremo altri giochi per il vostro computer, per cui...

Cominciate a giocarci pensando: "Questo sembra proprio un bel giochino", ma quando procedete per cinque minuti senza problemi vi iniziate a chiedere se non ci sia qualche problema... Cosa è successo ad uno dei miei eroi budget preferiti? Sniff! E' esattamente come il primo, solo che i cattivi sono vestiti casual invece che in una mimetica ed i muri della prigione sono stati rimpiazzati con quelli di una città. Se fosse solo questo la cosa non sarebbe nemmeno tanto male, ma il gioco è così facile - non ne vale la pena - nemmeno a questo prezzo.

PRESENTAZIONE 69%
Bell'aspetto generale ma nessuna opzione.

GRAFICA 78%
La grafica dei personaggi è "cartonosa" e generalmente piacevole. Questo vale anche per gli scenari che sono però un po' ripetitivi.

SONORO 76%
Musichette abbastanza decenti ma assolutamente nessun effetto sonoro.

APPETIBILITA' 62%
E' facile entrarci - ed è anche divertente per un po'.

LONGEVITA' 15%
Tanto facile da risultare ridicolo.

GLOBALE 38%
Divertimento a brevissimo termine.

SLAYER

Rack-It per C64

Da qualche parte, nelle vaste profondità oscure dello spazio, stanno succedendo un bel po' di pasticci. Delle orde aliene si sono armate e stanno avanzando distruggendo nel frattempo tutto ciò che incontrano. Il vostro compito è di fermare questa situazione. Dopo tutto, voi siete Slayer, il vigilante delle vie iperspaziali.

Per fermare gli alieni nel loro bieco procedere, dovete aprirvi la strada a colpi di laser sino nel cuore del loro sistema, blastando senza pietà tutto quello che tenta di impedirvelo. Se scoprite che anche più colpi delle vostre armi di bordo non riescono a distruggere qualcosa, il nostro consiglio è di evitarlo. Se poi vi annoiate di usare i laser standard, perché non raccogliete una delle armi aliene ed usate quella? Questo genere di oggetti comprendono laser extrarapidi, cannoni verticali e scudi rotanti. Sempre lungo la strada ci sono delle simpaticissime ed utilissime bombe intelligenti garantite per far piazza pulita di una qualsiasi forma aliena presente sullo schermo.

Alla fine di ogni livello c'è un droide da guardia, che necessita di una sonora blastata prima di togliersi di mezzo e farvi procedere la livello successivo.

Prima è arrivato Salamander, poi quell'immondo clone di Katakis (indovinate chi ha tradotto il commento... Ed.) ed ora abbiamo questo fantastico Slayer, il miglior shoot'em up a scrolling orizzontale che si sia visto negli ultimi mesi. Anche se non raggiunge gli altissimi standard dei giochi a prezzo pieno, è veramente un ottimo investimento - uno di quei giochi che vi troverete a rispolverare con piacere anche l'anno prossimo. In genere mi ricorda gli shoot'em up della Hewson, con Zynaps primo fra tutti, ma quelli erano molto più frustranti da giocare. Qui l'azione scorre fluida e ben bilanciata, e l'unico commento corretto è: "Boozah!".

Ho sempre pensato che gli shoot'em up di questo tipo fossero un proprietà esclusiva del mercato dei full price - non avrei mai immaginato di trovare un gioco come Slayer in giro a questo ridicolo prezzo. La grafica è giustamente metallica ed è perfettamente adeguata all'azione blastosa del gioco - mi sono piaciuti in particolar modo gli alieni a forma di serpente e le icone da raccogliere. Il sonoro è decisamente negli standard dei giochi a prezzo pieno e la presentazione è dannatamente perfetta. Quello che rende fantastico questo buon successore di Armalyte è la sua incredibile giocabilità: c'è un sacco di roba da blastare e da evitare tutta insieme, e tutta perfetta. Non lasciatevelo scappare, perché questo è veramente lo shoot'em up budget dell'anno.

G.H — **Questo programma è terribilmente simile ad Armalyte della Thalamus, e come quello è terribilmente giocabile. La collisione degli sprites è fortunatamente abbastanza generosa per quel che riguarda gli sfondi, così quando le cose si mettono male non dovete preoccuparvi di fare manovre perfette sino all'ultimo pixel. La struttura di gioco è il pezzo forte di Slayer, e non avete idea di che cosa significhi andare in giro con tutte le armi attive! (Sì che ce l'abbiamo! Si chiama Ultraviolenza; Ed). L'unico difetto sta nella terribile difficoltà nel superare gli alieni di fine livello, ma il resto del gioco bilancia più che bene questa piccola pecca.**

▲ **Beccatevi questa laserata, maledetti bastardi!!!**

PRESENTAZIONE 60%
Possibilità di giocare in due, anteprima del livello successivo e poco altro, ma chi ha bisogno di altre opzioni?

GRAFICA 80%
Paesaggi alieni disegnati terribilmente bene ed alieni a serpente poco originali ma bellissimi da vedere.

SONORO 75%
Una musica dei titoli decente ed impressionanti effetti durante il gioco - inusuali per un budget.

APPETIBILITA' 90%
Totalmente coinvolgente ed irresistibile una volta che avete preso tutte le armi.

LONGEVITA' 78%
Il primo livello è difficilissimo, ma una volta che lo avete passato non c'
è niente che vi potrà fermare.

GLOBALE 90%
Una fantastica versione economica di tutti quei bellissimi giochi a prezzo pieno che sono usciti negli ultimi tempi.

SPECIALE SOFT center

"HISTORY IN THE MAKING"
The First Three Years

LEADER BOARD
EXPRESS RAIDER
IMPOSSIBLE MISSION
SUPER CYCLE ◦ GAUNTLET
BEACH HEAD II ◦ INFILTRATOR
KUNG FU MASTERS ◦ SPY HUNTER
ROAD RUNNER ◦ BRUCE LEE ◦ GOONIES
WORLD GAMES ◦ RAID ◦ BEACH HEAD

UNA ANTOLOGIA DI 15 CLASSICI CHE HANNO SEGNATO LE TAPPE DEL SUCCESSO DELLA **US GOLD** DAL LUGLIO 1984 AL LUGLIO 1987.
* Disponibile per CBM64 - Versione 5 cassette o 9 dischi - Manuale in Italiano

THE CRUISER

Joystick a Microswitch "3 LEVEL POWER CONTROL"

20 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ABRUZZI
LANCIANO (CH) - **L.P. COMPUTER** Via Monte Maiella 57
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
NAPOLI - **R2 S.R.L.** Via Cilea
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
CORREGGIO (RE) - **ALPAX COMPUTER** C.so Mazzini 27/A
FERRARA - **BUSINESS POINT** Via C. Maier 85
FIDENZA (PR) - **PONGOLINI** Via Cavour 32
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
NOVELLARA (RE) - **ALPAX COMPUTER** Via Manzoni 53
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI S. (BO)-**ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 5/R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COLOGNO MONZESE (MI) - **CASA DELLA MUSICA** Via Indipendenza 21
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via G.Verdi 28/30
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MILANINO (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GALLARATE (VA) - **COMPUTER SHOP** Via A.Da Brescia 2
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** Via Castellini 27
MILANO - **COMPUTER CASH** Viale Bligny 41
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **GIGLIONI EXPERT** Via Don L. Sturzo 45
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SESTO CALENDE (VA) - **JAC** Via Matteotti 38
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

MARCHE
CIVITANOVA MARCHE (MC) - **CESARI RENATO** Via Leopardi 15
JESI (AN) - **EMJ** P.zza Repubblica 5

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **COMPUTER** Via Monte Zeda 4
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
BORGOMANERO (NO) - **COMPUTER** V.le Kennedy 22
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 140 Bis
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **DISCORAMA** C.so Cavour 99 - BARI
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRONICA** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** V.le Delle Alpi 50/F
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
MASSA - **FIRMWARE** Galleria Pregliasco 17
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

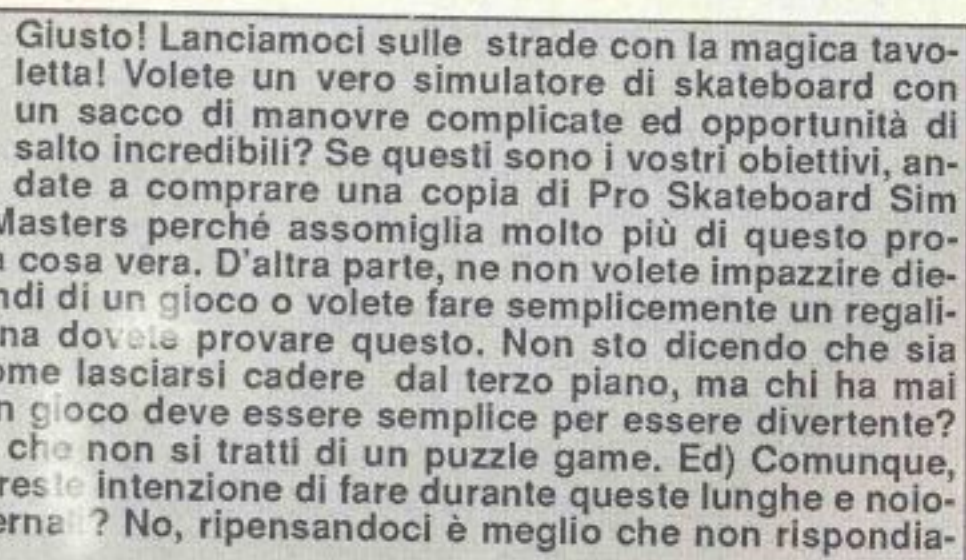
TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) -**KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313

UMBRIA
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R.D'Andreotto 49/55

VENETO
LEGNAGO (VR) -**FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco3457
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

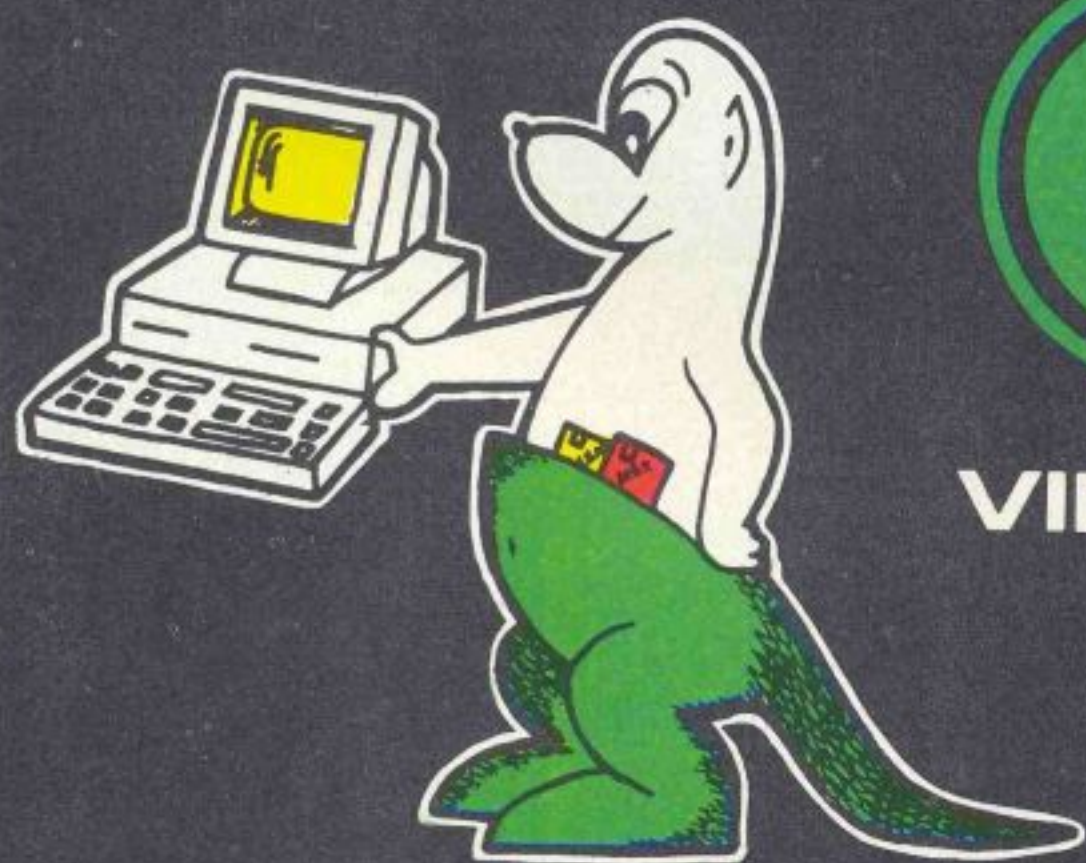
CHEAP SKATE

Silverbird, Cbm64/ cass.

E' ovvio. Siete appena arrivati in città, così tutto quel che volete è farvi un sacco di amici. E' un bel vantaggio, in effetti, che il vostro miglior amico per il momento è uno skateboard. Forse sembrate degli imbranati durante la maggior parte della giornata, ma quando salite su quel fantastico pezzo di legno con le ruote, cominciate a sembrare un imbranato con una certa potenza!
Comunque, non dovete essere poi tanto malvagi a skatare, perché il capo del gruppo di skaters locale vi ha offerto la possibilità di passare un test di ammissione al suo gruppo. Tutto quello che dovete fare è di trattare come si meritano le palle di fuoco, le sfere rotolanti e le sbarre poste all'altezza della testa.
Pronti! Allora... Skate! Skate or die!

Giusto! Lanciamoci sulle strade con la magica tavoletta! Volete un vero simulatore di skateboard con un sacco di manovre complicate ed opportunità di salto incredibili? Se questi sono i vostri obiettivi, andate a comprare una copia di Pro Skateboard Sim della CodeMasters perché assomiglia molto più di questo programma alla cosa vera. D'altra parte, ne non volete impazzire dietro ai comandi di un gioco o volete fare semplicemente un regalino alla buona dovete provare questo. Non sto dicendo che sia semplice come lasciarsi cadere dal terzo piano, ma chi ha mai detto che un gioco deve essere semplice per essere divertente? (Io, a meno che non si tratti di un puzzle game. Ed) Comunque, cos'altro avreste intenzione di fare durante queste lunghe e noiose sere invernali? No, ripensandoci è meglio che non rispondiate...

▲ Divertirsi skattando con poche lire, questo si!

Non sono il più grande appassionato di skateboard di questo pianeta (tutte le tavole che ho avuto si sono spezzate sotto il mio colossale peso) e non sono neanche mai stato molto bravo con i simulatori di skateboard. Questo comunque è stato abbastanza semplice da comprendere - anche per me. Non dovete passare anni a studiare il sistema di muovervi o cercare di eseguire quel salto all'indietro perfetto - bisogna solo prendere il joystick e lanciarsi nella mischia. Non sono molto sicuro della sua longevità, comunque. E' difficile vedere quel che vi sta arrivando addosso con sufficiente anticipo, così bisogna memorizzare le piste. Questo può andar bene per le prime due o tre volte, ma forse non per la quarta e la quinta...

PRESENTAZIONE 57%
Grandiosa immagine di caricamento ed un pannello di informazioni dettagliato ma è tutto quello che offre il gioco.
GRAFICA 64%
Interessante angolazione di scrolling, con sprites chiari e ben definiti.
SONORO 65%
Una musichetta da skaters fanatici.
APPETIBILITA' 64%
Abbastanza vivace da acchiapparvi immediatamente.
LONGEVITA' 59%
Memorizzare i vari livelli può diventare piuttosto noioso.
GLOBALE 64%
Uno skateboard economico per tutta la famiglia. E non dovete essere degli esperti.

ZZAP! HIT PARADE

I PRIMI 20

1	(1)	BUBBLE BOBBLE	*Firebird*
2	(3)	IMPOSSIBLE MISSION II	*USGold/Epyx*
3	(2)	BUGGY BOY	*Ocean*
4	(NE)	SALAMANDER	*Ocean*
5	(9)	BIONIC COMMANDO	*GO!*
6	(4)	THE GREAT GIANNA SISTERS	*GO!*
7	(6)	PROJECYT STEALTH FIGHTER	*MicroProse*
8	(11)	PLATOON	*Ocean*
9	(NE)	THE LAST NINJA II	*System 3*
10	(7)	IKARI WARRIORS	*Elite*
11	(NE)	BARBARIAN II	*Palace*
12	(8)	TARGET RENEGADE	*Imagine*
13	(RE)	WORLD CLASS LEADERBOARD	*US Gold*
14	(14)	IO	*Firebird*
15	(15)	HAWKEYE	*Thalamus*
16	(18)	PAC-LAND	*Grandslam*
17	(NE)	CYBERNOID 2	*Hewson*
18	(15)	DEFENDER OF THE CROWN	*Mirrorsoft*
19	(NE)	TRACKSUIT MANAGER	*Goliath Games*
20	(NE)	D. THOMPSON OLYMPIC CHALL.	*Ocean*

QUESTA VOLTA L'ABBIAMO PRESA DAI NOSTRI AMICI D'OLTREMANICA, MA LA PROSSIMA SPERIAMO SIA LA 'VOSTRA': CHE STATE ASPETTANDO? RITAGLIATE (O FATENE UNA FOTOCOPIA) IL TAGLIANDO, COMPILATELO E SPEDITELO!!!

NOME..............................

INDIRIZZO.........................

....

....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI SONO:

1 : ....
2 : ....
3 : ....
4 : ....
5 : ....
6 : ....
7 : ....
8 : ....
9 : ....
10: ....

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):

....
....
....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 852
20101 MILANO

PRO SKATEBOARD SIMULATOR

Code Masters, Cbm64/ cass.

Dopo anni di skataggio in giro per la città, aver mandato dozzine di pedoni all'ospedale con stinchi fratturati ed avere imparato tutti i vocaboli del Dizionario del Dr. Evens del Gergo Troppo Bestialmente Giusto, siete diventati finalmente uno skater professionista.
Il vostro lavoro consiste nel saltare e skatare fra parchi per skaters in 3D, raccogliendo un sacco di bandierine, che danno al parco un aspetto terribilmente disordinato. Il tempo, naturalmente, è il punto della questione, e se non raccogliete tutte le bandierine dannatamente in fretta dovete ritornare all'inizio del parco e ricominciare tutto daccapo.
Se completate un livello, il gioco prosegue con una gara ad ostacoli in scrolling verticale, nella quale dovete skatare attorno ad alberi, fra palazzi e sopra ponti. Avete ancora una volta un limite di tempo nel quale completare la corsa e passare attraverso i vari cancelli formati da una coppia di bandierine. Finite questa gara e passate al successivo in una serie di sette livelli.

Questo deve essere il miglior titolo della serie dei Simulator della Code Masters. Tanto per cominciare nella tabella dei punteggi c'è scritto GEORDIES OK! A parte gli scherzi, il gioco è presentato molto bene, con un sacco di opzioni di gioco e persino un sottogioco nascosto (che non sono riuscito a trovare). Il gioco principale è comunque buono, con sue sezioni estremamente giocabili, la prima delle quali assomiglia moltissimo a 720°. Il gioco diventa molto difficile nei livelli avanzati, ma non ho trovato la forza di separarmi da questo gioco se non dopo una decina di partite. Vale tutto il suo prezzo.

Questo gioco e Pro Ski Simulator certamente rappresentano un grande miglioramento rispetto agli altri titoli della serie Simulator. Entrambe le sezioni di Pro Skateboard Simulator sono molto ben presentate graficamente ma ho qualche dubbio sulla longevità del gioco. E' veramente difficile stare dentro ai tempi del secondo livello, e se i livelli successivi sono più difficili, vuol dire che ho perso la mia abilità di giocatore oppure i programmatori hanno fatto qualche casino.

PRESENTAZIONE 86%
Un sacco di opzioni per cambiare il numero dei giocatori, le vite a disposizione, i joystick e la possibilità di ricominciare dall'ultimo livello raggiunto.

GRAFICA 75%
Entrambe le sezioni hanno una buona grafica negli sfondi e negli sprites, e lo scrolling è fluido al punto giusto.

SONORO 71%
Belle musichette durante tutte le sezioni.

APPETIBILITA' 79%
La presentazione eccellente rende semplice entrare nell'azione.

LONGEVITA' 70%
Sette livelli, ma la loro alta difficoltà rende complicato andare molto oltre il secondo.

GLOBALE 79%
Uno dei migliori "simulatori" della Code Masters, anche se probabilmente adatto soprattutto ai giocatori più abili.

XYZOLOG

Electric Software/Taito, per MSX 32K

Di un pianeta lontano milioni di anni nel tempo ed anni luce dalla Terra potrebbe anche non importarvi un fico secco, ma provate ad ascoltare questa storiella e poi deciderete se è il caso o meno di intervenire in faccende che non vi riguardano...

In un futuro molto lontano, su un pianeta ancora più lontano che risponde al nome di Fairis, era stata impiantata una colonia terrestre, ma in seguito — per cause che non stiamo nemmeno ad immaginare, tanto fa lo stesso — quello che era un ridente pianetino di provincia si trasformò in una landa deserta (sapeste com'è strano parlare al passato del futuro; NdR) su cui potevano sopravvivere soltanto due specie, gli XYZON e i DEOUTUM (no, non sono due complessi heavy metal; NdR).

Questi esseri, risultato di esperimenti di ingegneria genetica, furono probabilmente la causa principale dell'estinzione di ogni altra forma di vita su Fairis, compresi i loro stessi creatori (ah, ecco la spiegazione!), e in seguito intrapresero una lotta all'ultimo sangue per la supremazia e la sopravvivenza.

Gli XYZON, strane cose rosse a forma di palla, si spostano rotolando nella scomodissima gravità del pianeta, nutrendosi dell'energia prodotta dai cristalli di QURAMZO (non provateci nemmeno a telefonare per dirci che anagrammandolo vien fuori QUARZO!!!).

Questi cristalli sono disseminati in diverse zone sopra ed intorno ad alcune strutture metalliche concave chiamate ZETA ed altre convesse chiamate GRAIN, sulle quali trovano anche posto dei pilastri, i LOID, che hanno il potere di respingere gravitazionalmente gli XYZON se toccati.

Nella loro caccia al QURAMZO, raccolto passando sopra i cristalli omonimi, i nostri sferoidi rossi verranno in tutti i modi ostacolati dai loro avversari, i DEOTUM: l'unica è sfuggire a questi ultimi cercando di darsi la spinta giusta nella direzione giusta, cosa non troppo semplice a causa del movimento inerziale (alla Spindizzy, tanto per intenderci). Riuscendo a 'prosciugare' tutti i cristalli di una zona, si passa a quella successiva, dove ci aspetta un numero maggiore di QURAMZO, e così via. Ogni volta che viene superato un livello si guadagna una vita extra, e questo — dato che all'inizio ne abbiamo solo tre — può risultare utile quando attiviamo l'unica arma a nostra disposizione per uccidere i DEOTUM che ci inseguono, la LOOR — una scarica di energia che, proporzionalmente alla quantità di QURAMZO accumulata fino a quel momento, provoca più o meno vittime fra gli avversari, ma nello stesso tempo ci sottrae una delle vite.

▲ Lo scenario fantascientificoattraverso il quale dovrete guidare la vostra sfera aliena

Xyzolog (questo nome fa venire i crampi alla lingua!) è il tipico gioco dove azione e strategia si fondono perfettamente: la diversità delle zone da completare spinge a studiare delle vere e proprie traiettorie, mentre l'azione incalzante dei nemici ti costringe a rapide (e faticose) deviazioni di fuga. La struttura del gioco è semplice ma diabolica, e la difficoltà sembra ben dosata. L'unico elemento che potrebbe scoraggiare dal proseguire è la somiglianza fra un livello e i successivi, ma questo dipende esclusivamente dalla vostra voglia di terminare il gioco col maggior numero di punti possibile. Nonostante la semplicità di struttura, comunque, l'effetto inerziale e l'insieme dei suoni e delle sfumature di colore danno al tutto una certa atmosfera 'metafisica' — e non dimentichiamo che si tratta di un gioco 'a 32K'!

PRESENTAZIONE 75%
Istruzioni stringate ma complete. Nessuno screen di caricamento né musica di presentazione o tabella dei record, ma non ce l'aspettavamo, vista la memoria utilizzata.

GRAFICA 80%
Semplice ma funzionale, con ottimi effetti di profondità e scelta intelligente dei colori.

SONORO 85%
Qualche jingle ad inizio e fine partita, con ottimi effetti sonori durante il gioco ed un 'rumore di fondo' d'atmosfera.

APPETIBILITA' 76%
In funzione della vostra preferenza per questo tipo di giochi, ma se non ci tenete tanto a sparare Xyzolog potrebbe 'acchiapparvi' facilmente.

LONGEVITA' 70%
La somiglianza fra i vari livelli potrebbe scoraggiare, se sommata alla difficoltà causata dal movimento inerziale, ma l'aggiunta di una vita extra ad ogni livello superato e la preoccupazione di liberare Fairis dai visci di Deotum potrebbero farvi superare lo scoraggiamento e la noia.

GLOBALE 77%
Se possedete un MSX a 32K oppure avete voglia di qualcosa di diverso e — cosa più importante — non siete dalla parte dei Deotum, questo budget potrebbe essere un buon investimento...

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina le ultime novità disponibili del catalogo SoftMail. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per condizioni e prezzi. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.5.000.

Dal 15 novembre fino al 24 dicembre in ogni pacco c'è un bellissimo regalo:

Buon Natale da SoftMail!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Flicker master	29.000
Joy. IBM/Interfaccia	telef.
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking autof.	33.000
Joy. Tac 1 + Apple	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mach 128 cartuccia	125.000
MouseMat	22.500
Mouse Top	20.000
MouseHouse	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Alternate (city) clue 8 bit	18.000
Bard's tale I clue	22.500
Bard's tale II clue	25.000
Bard's tale III clue	25.000
Might & Magic clue	25.000
Quest for clues	39.000
Ultima V clue	telef.
Wasteland survival kit	16.500

AMIGA

Adv. Dungeon & Dragons	telef.
Arazok's tomb	55.000
Auto duel	telef.
Battlechess	49.000
Carrier command	49.000
Dragon's lair (1MB-6 disk)	telef.
Dragonslayer	telef.
Driller (tutto in italiano)	59.000
Elite	telef.
Football manager 2 (ita)	39.000
Hell fire attack	39.000
Hot ball	telef.
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Leaderboard birdie	29.000
Legend of the Sword	45.000
Nigel Mansell GP	49.000
Offshore warrior	39.000
Olympic challenge	25.000
Outrun	25.000
PacMania	25.000
Rocket ranger	59.000
SEUCK	telef.
Starglider II	49.000
Football manager 2 (ita)	39.000
Hell fire attack	39.000
Leaderboard birdie	29.000
Nigel Mansell GP	49.000
Offshore warrior	39.000
Overlander	29.000
PacMania	29.000
Powerdrome	49.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
STAC (UK)	49.000
Starglider II	39.000
Super hang on	39.000
Triad Vol. 1	59.000
Warship	55.000

ATARI ST

Carrier command	49.000
Driller (ita)	49.000
Elite	39.000
Fish	39.000

IBM 3" & 5"

Ancient art of war	75.000
Ancient art ... at sea	75.000
Defender of the Crown	telef.
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT (EGA)	85.000
Reach for the stars	59.000
Rocket Ranger	telef.
Star trek	79.000

IBM 5"

B 24	45.000
Dark side	39.000
Driller	39.000
Game Over II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
MISL indoor soccer	49.000
One on One II	49.000
Sentinel worlds	49.000
Shadowgate	69.000
President is missing	49.000
Uninvited	69.000

IBM 3"

Flight simulator 3.0	99.000
Jet	99.000
The games: summer ed.	29.000

COMMODORE 64 CASS.

Afterburner	telef.
Armalyte	18.000
Around world 80 days	25.000
Barbarian II	18.000
Circus games	telef.
Cybernoid II	12.000
E.Hughes int.soccer	telef.
Fighter pilot	5.000
Fist'n throttles	25.000
Foxx fights back	18.000
Football manager II (ita)	telef.
G.L. Superskills	18.000
Game Over I+II (ita)	18.000
Guerrilla wars	telef.
Hopper copper	5.000
Intensity	18.000
Last ninja II	25.000
Micro soccer	telef.
Live and let die	12.000
PacMania	12.000
Rambo III	12.000
Red storm rising	39.000
Savage	18.000
Street sport soccer	12.000
Tiger road	telef.
Turbo boat simulator	5.000
Typhoon	12.000

COMMODORE 64 DISCO

ADD: Pool of radiance	59.000
American civil war III	49.000
Barbarian II	25.000
Carrier force	55.000
Chessmaster 2100	telef.
Corruption	39.000
Deathlord	35.000
Double dragon	telef.
Game set match II	25.000
G.L. hot shot	telef.
Echelon con Lipstick	59.000
Fast break	29.000
Football manager 2 (ita)	25.000
Hellfire attack	29.000
Lancelot	35.000
Last ninja II	telef.
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Neuromancer	39.000
Olympic challenge	25.000
PacMania	15.000
Panzer strike	45.000
President is missing	29.000
R-type	telef.
Red storm rising	49.000
SEUCK	35.000
Sinbad	29.000
Street sport soccer	15.000
Terrorpods	25.000
The games: summer ed.	25.000
The Bard's tales	telef.
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Zak Mc Kracken	39.000
4x4 off road racing	15.000

AMSTRAD CPC464 CASS.

European 5-a-side soccer	5.000
Driller	25.000
Dark side	25.000
Fighter pilot	5.000
Frank Bruno's big box	29.000
Gold Silver Bronze	29.000
Graphic advent.creator	49.000
Hopper copper	5.000
Mickey Mouse	18.000
PacMania	18.000
Samurai warrior	18.000
Street fighter	18.000

SPECTRUM 48K CASS.

Barbarian (Psygn.)	18.000
Barbarian II	18.000
Driller	25.000
Game Over I+II (ita)	18.000
Guerrilla wars	18.000
Hopper copper	5.000
Last ninja II	25.000
Leaderboard Par3	29.000
Mini putt	22.000
PacMania	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Skateboard kidz	5.000
Virus	18.000

MSX CASS.

Ace of aces	7.500
California games	12.000
PacMania	18.000
Pepsi challenge	12.000
The games: winter ed.	12.000
Vampire	5.000

OFFERTE SPECIALI NATALIZIE

(FINO AD ESAURIMENTO)

Cassette ELECTRONIC ARTS per C64 a sole **14.900** cad.

Defender of the Crown C64 **12.000** cass. **15.000** disco (con guida all'uso in italiano)

	FIREBIRD SPECIAL NATALE '88	Valore	A sole
C64/cass.	SAVAGE+INTENSITY+SENTINEL	48.000	**33.000**
C64/disco	SAVAGE+INTENSITY+SENTINEL	65.000	**39.000**
AMIGA	BUBBLE BOBBLE+WHIRLIGIG+ENLIGHTENMENT	107.000	**75.000**
ST	STAR TREK+WHIRLIGIG+VIRUS	117.000	**75.000**

Buono d'ordine da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

☐ Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. ____________ scadenza ________

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

TOTALE LIT.

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE)

Cognome e nome ____________

Indirizzo ____________ Nr. ______

CAP ______ Città ____________ Prov. ______ Telefono ______

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ____________

CHORO Q

Electric Software/Taito, per MSX 32K

Cosa succede incrociando il Maggiolino di Walt Disney con Burgertime? Provate a immaginare una fabbrica di VOLKSWAGEN — Maggiolini, appunto — dove all'improvviso scoppia il caos: la produzione si ferma e per i capannoni scorazzano pericolosi automezzi pronti a fracassare qualsiasi auto che cerchi di ripristinare la situazione di ordine e produttività.

Siete voi, nelle sembianze di un simpatico maggiolino dotato di elica, che dovrete assemblare i vostri compagni rimasti 'smontati' sui nastri trasportatori ormai fermi: per riuscirci dovrete saltare da un nastro all'altro e spingere giù i tre pezzi di ogni auto partendo dalle ruote/albero motore per finire con la carrozzeria.

Nel frattempo gli altri automezzi cercheranno di fermarvi in tutti i modi, e l'urto con essi significa perdere una delle tre vite a disposizione, ma potete liberarvene saltandogli praticamente in testa e facendone una belle frittata.

Inoltre, per ogni maggiolino assemblato (purché non sia quello finale) appare una grossa moneta da 1 dollaro, passando sopra la quale... tah-dah! (si dice così, no?) Eccovi trasformati in una fiammante auto sportiva col potere di travolgere gli odiosi avversari semplicemente passandovi sopra (una specie di Supercar, insomma): questo potere, tuttavia, ha una durata limitata, dopodiché ritornerete ad essere il buon vecchio maggiolino di sempre.

Avrete a disposizione una certa quantità di energia che andrà esaurendosi ogni volta che 'pesterete' un'auto avversaria, per cui cercate di evitare, quando potete, i nemici scavalcandoli anziché distruggendoli: infatti, sebbene per ogni avversario distrutto (a seconda del modello) vengano assegnati più o meno punti, al completamento di ogni livello l'energia rimasta verrà anch'essa convertita in punteggio, proporzionalmente. Per cui, tocca a voi decidere (facendo i conti, se ci riuscite).

Nei livelli successivi al primo i pezzi delle auto verranno spostati e gli avversari si faranno sempre più cattivi, ma la struttura di gioco rimane praticamente uguale.

▼ Ed ecco l'intrepido maggiolino mentre si accinge a buttare giù uno dei pezzi che serviranno a dar vita ad un suo compagno...

Anche qui ci troviamo di fronte ad un gioco a 32K, che nella sua semplicità si presenta piuttosto divertente e abbastanza 'duro' da tenere a bada anche i videogiocatori più esperti. L'azione è rapida e piena di humour: non si può evitare di sorridere quando, voltandoci, vediamo fare dietro front all'auto che un attimo prima ci stava inseguendo! Il tutto, poi, sa di 'vecchio videogame da sala giochi' (non dimentichiamoci che questi della serie 'Electric Software' sono conversioni di giochi Taito del 1984) e può rappresentare un ottimo acquisto per i '32isti' dell'MSX. Ma anche coloro che possiedono un MSX a 48K potrebbero farci un pensierino: a questo prezzo, fa sempre piacere acquistare un platform game così simpatico.

PRESENTAZIONE 75%
La solita presentazione della Electric Software (niente screen di caricamento, niente musica di presentazione, niente tabella dei record). Le istruzioni sono naturalmente sintetiche ma complete.

GRAFICA 82%
Lo sprite principale è davvero simpatico, e quelli dei 'cattivi' abbastanza antipatici da farvi desiderare di spiaccicarli. L'animazione è buona, anche se a volte si nota un lieve sfarfallio degli sprite che tuttavia non rovina l'aspetto globale.

SONORO 87%
Un'allegra musichetta d'accompagnamento al gioco (non disattivabile, purtroppo, visto che a volte può risultare seccante — soprattutto quando le cose non vanno per il meglio!) ed alcuni effetti sonori 'da Oggi Le Comiche'.

APPETIBILITA' 78%
Se non odiate i platform game rimarrete subito affascinati dal questo simpatico gioco — a meno che non vi aspettiate grafica da cartridge...

LONGEVITA' 75%
... e il tono allegro dell'azione potrebbe facilmente spingervi a fare la classica partita in più — pardòn, Boozah!

GLOBALE 80%
Per tutti gli MSXisti a 32K e per gli altri che non hanno un gioco simile nella propria collezione di 'golden oldies'.

FRONT LINE

Electric Software/Taito, per MSX 48K
N.B. E' preferibile l'uso di un joystick a due pulsanti separati.

Una missione eroica vi attende: paracadutato sul campo nemico, dovrete farvi strada combattendo fino alla base avversaria e conquistarla. Qualcuno si starà chiedendo: "Perché proprio io? E perché da solo?" — non chiedetelo a me, nelle istruzioni non c'era scritto...
In pieno stile 'Commando', armati di fucile e di bombe a mano, vi lanciate sul territorio a scrolling verticale verso l'alto, coi nemici che sbucano da dietro i cespugli sparando verso di voi all'impazzata.
Per farli fuori potete utilizzare le pallottole o le bombe, e queste ultime vanno lanciate con la pressione del secondo pulsante di fire (se il vostro joystick ne è provvisto) oppure con un tasto.
Nella vostra avanzata potete muovervi in tutte le direzioni, ripararvi dietro ai cespugli o ai muretti per ripararvi dai colpi nemici e, volendo, potete anche tornare indietro fino al punto di partenza.
Andando avanti troverete anche dei carri armati nemici da distruggere con una granata, e dei carri armati blu nei quali potete entrare (adesso avrete capito da dove hanno preso l'idea per Ikari Warriors): questi ultimi i permettono di riparavi dal fuoco dei soldati nemici ma non da quello dei carri armati. Infatti, se uno dei tank nemici dovesse colpirvi, il vostro mezzo comincerà ad emettere del fumo e sarete costretti ad uscire (avete mai provato a restare chiusi dentro la stretta cabina di un carro armato piena di fumo?), ma con la possibilità di recuperarlo in seguito.
Una volta raggiunta la roccaforte avversaria non dovrete fare altro che colpirla con una bella granata ben piazzata (scendendo dal carro armato se ci siete sopra) ed aspettare che venga fuori il soldato con la bandierina bianca della resa!

Se vi sarebbe piaciuto avere Ikari Warriors sul vostro MSX ma non avete mai osato chiederlo (anche perché non c'è), ecco l'occasione che fa per voi: Front Line è la 'riproposta' di un vecchio gioco apparso sulla console Coleco, al quale si sono poi ispirati giochi come Commando o Ikari Warriors, che ne riproducono abbastanza bene (anzi, ancora meglio) l'azione frenetica da shoot'em up. La difficoltà di gioco è calibrata per i giocatori un po' pratici delle armi da fuoco (o del pulsante di fire, in mancanza di meglio) e dalle coronarie robuste, ma anche i pivellini potranno farci la mano (e il polso) dopo molte partite. Se questo tipo di shoot'em up è fra quelli che non disdegnate, correte subito a comprarlo: è un vero affare!

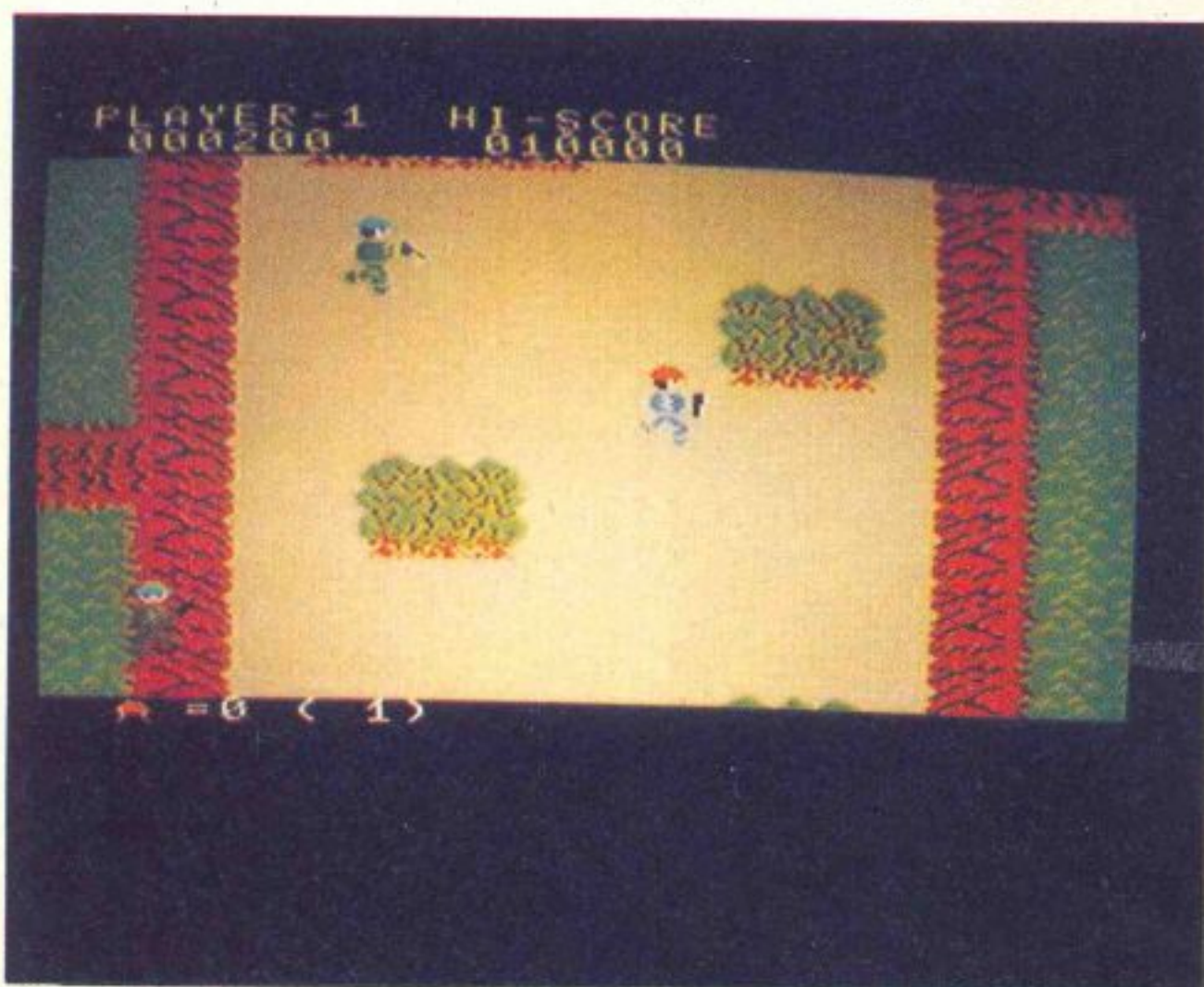
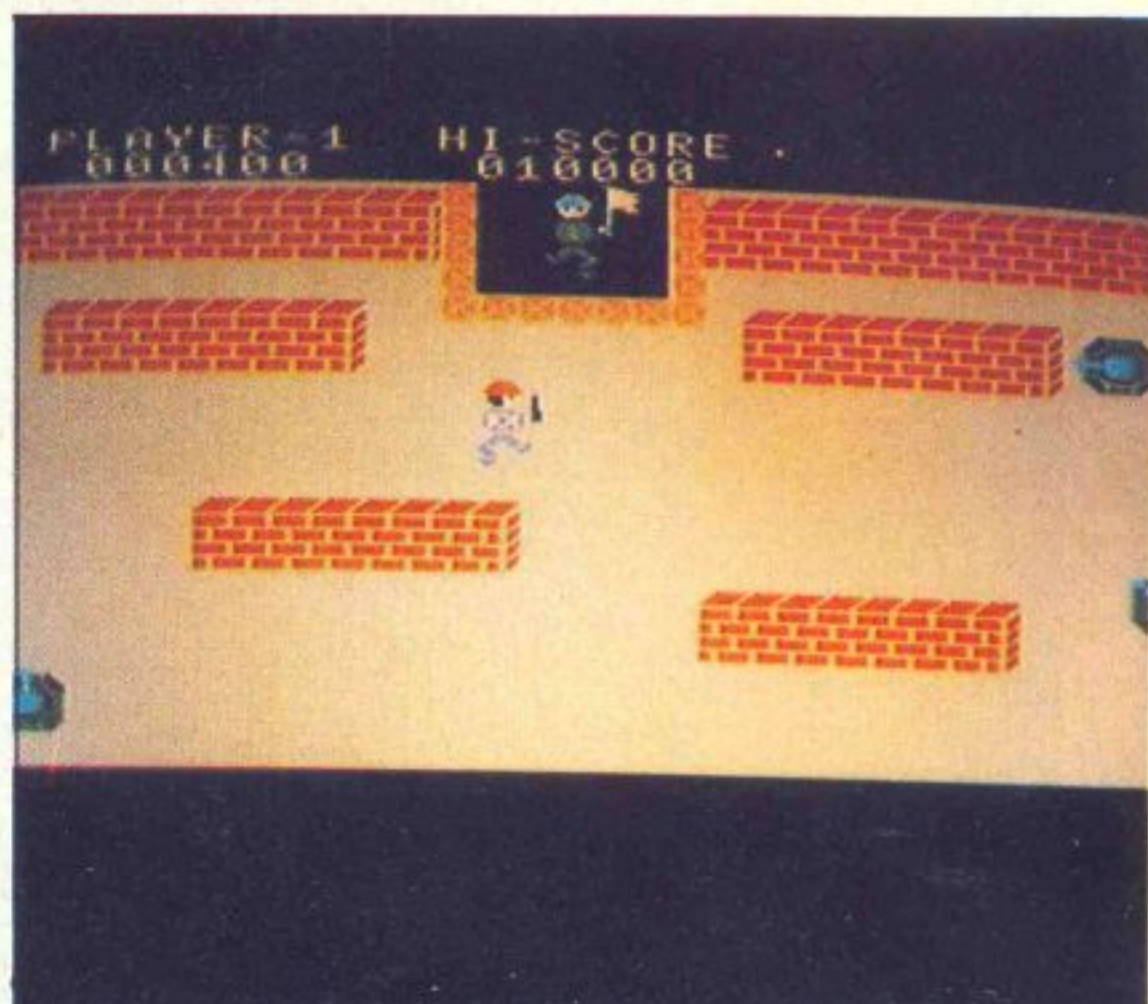
PRESENTAZIONE 70%
Niente screen di caricamento né colonna sonora. Confezione da budget con istruzioni sintetiche e dettagliate.

GRAFICA 80%
Fondali abbastanza credibili ed ottima animazione con sprite ben colorati. Peccato per il solito sfarfallio di questi ultimi.

SONORO 78%
Nessuna musica, ma qualche effetto sonoro qua e là (spari, fischio ed esplosione delle bombe, etc.)

APPETIBILITA' 88%
Dovrebbe essere uno di quei giochi che piacciono un po' a tutti...

LONGEVITA' 89%
... e se non vi lasciate scoraggiare dagli attacchi nemici, potreste spenderci molte ore!

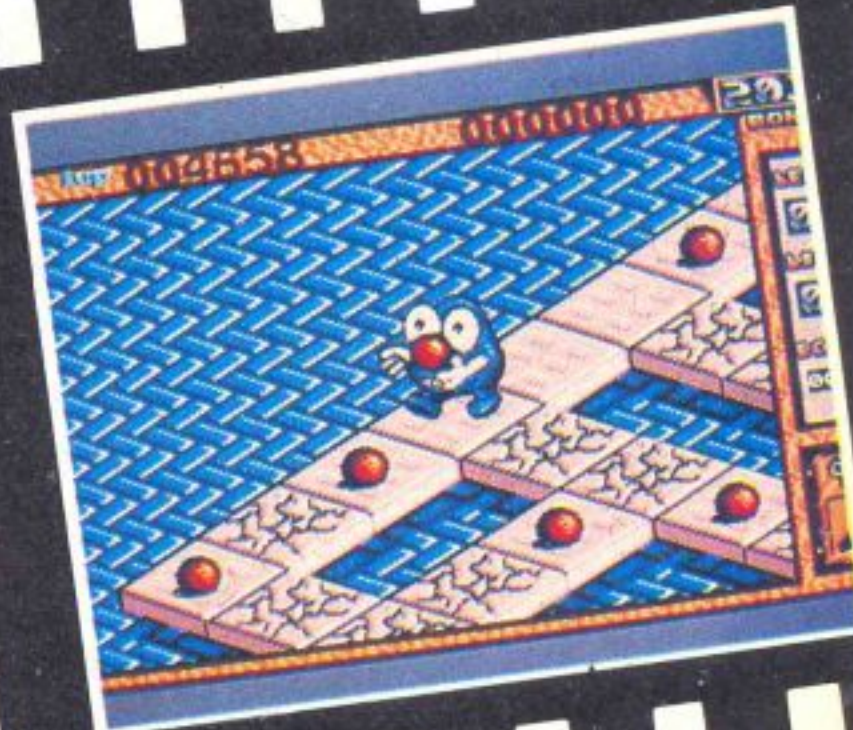
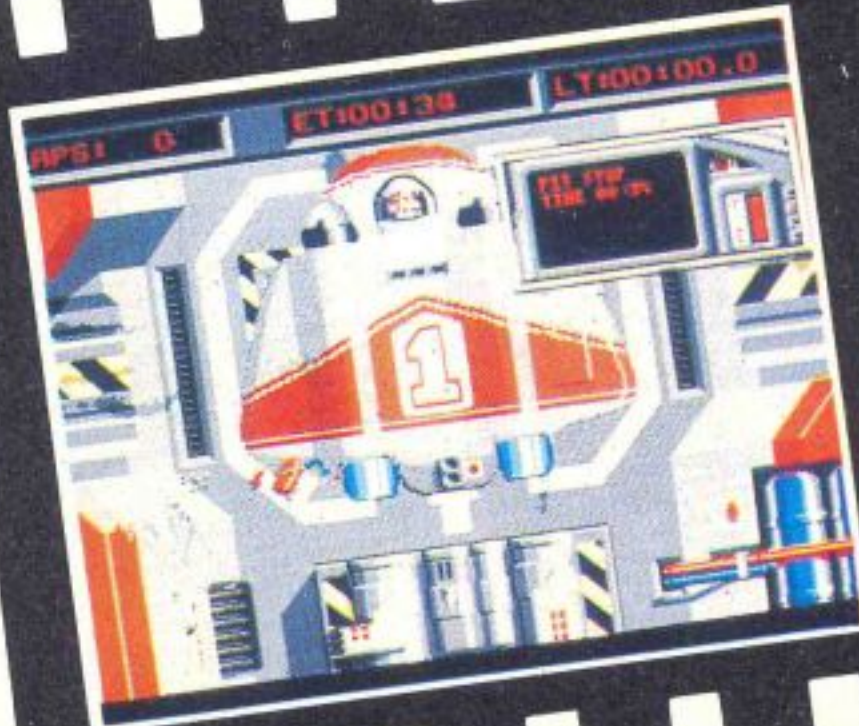
GLOBALE 81%
In definitiva uno shoot'em up di quelli 'tosti', sebbene da un gioco a 48K ci si aspetterebbe come minimo una colonna sonora.

▲ Azione 'datata' ma ugualmente eroica, in *Front Line*...

DAL 15 DICEMBRE IN EDICOLA
LA SUPER RIVISTA DEI 16-BIT

Il mondo dei Pirati:
TGM indaga...

VIRUS
Il flagello del software

SUPER PREVIEW
Immagini mozzafiato!

E tante, tante recensioni!

INSERTO TRUCCHI
Per i 16-bit, le console
e i giochi da bar...

SKATEBALL

Screenshot on ST
Screenshot on ST
Screenshot on PC
The sport of the future combining the skills soccer with the gratuitous violence of "Rollerball" played in a space age ice stadium.
Lead your team to victory through a series of deadly hazard and crevasse strewn rinks and the kicking, barging your tactics of your opponents.
Only the brave win, or even survive !
UBI Soft

16 BIT... OVERVIEW

La cosa comincia a preoccuparci: fra coloro che scrivono e telefonano spesso molti ci fulminano con frasi del tipo "Fra due giorni mi compro l'Amiga!". Ragazzi, non vorrete mica lasciare disoccupata la redazione di Zzap!, vedel software a sedici bit.

I nostri colleghi di The Games Machine convivono pacificamente assieme a noi 'vecchi ottobittisti' e ci permettono qualche 'tuffo' nella fantasmagoria di immagini, colori e suoni che quotidianamente ravviva la loro redazione. Osservan-

▲ Qui sopra, un vecchio successo a otto bit: *Zynaps*
Sotto: uno dei successi più recenti, *Exolon* di Raf Cecco

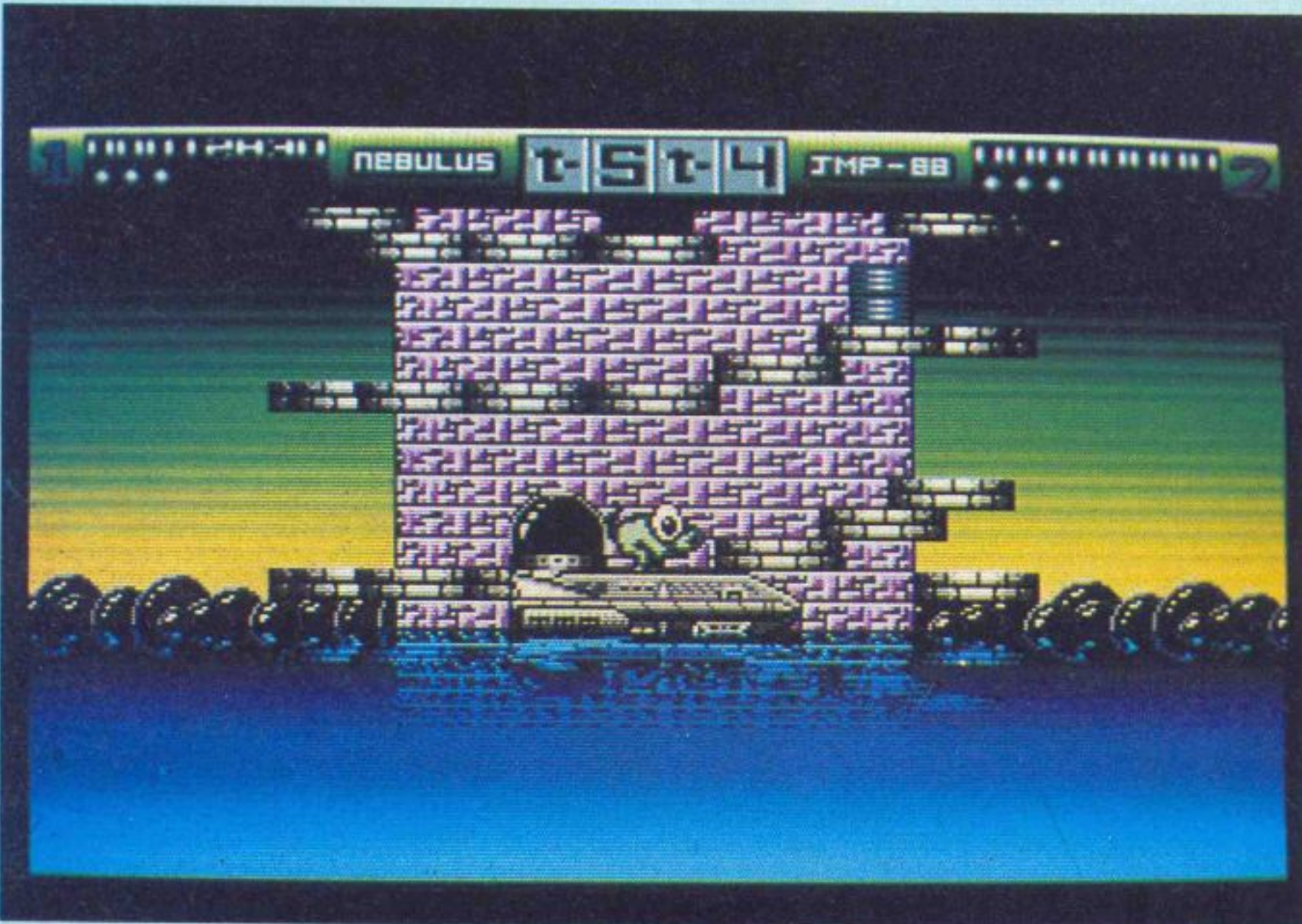
▲ Questa conversione non ha bisogno di presentazioni, visto che ha già avuto la sua gloria su Zzap! in versione C64

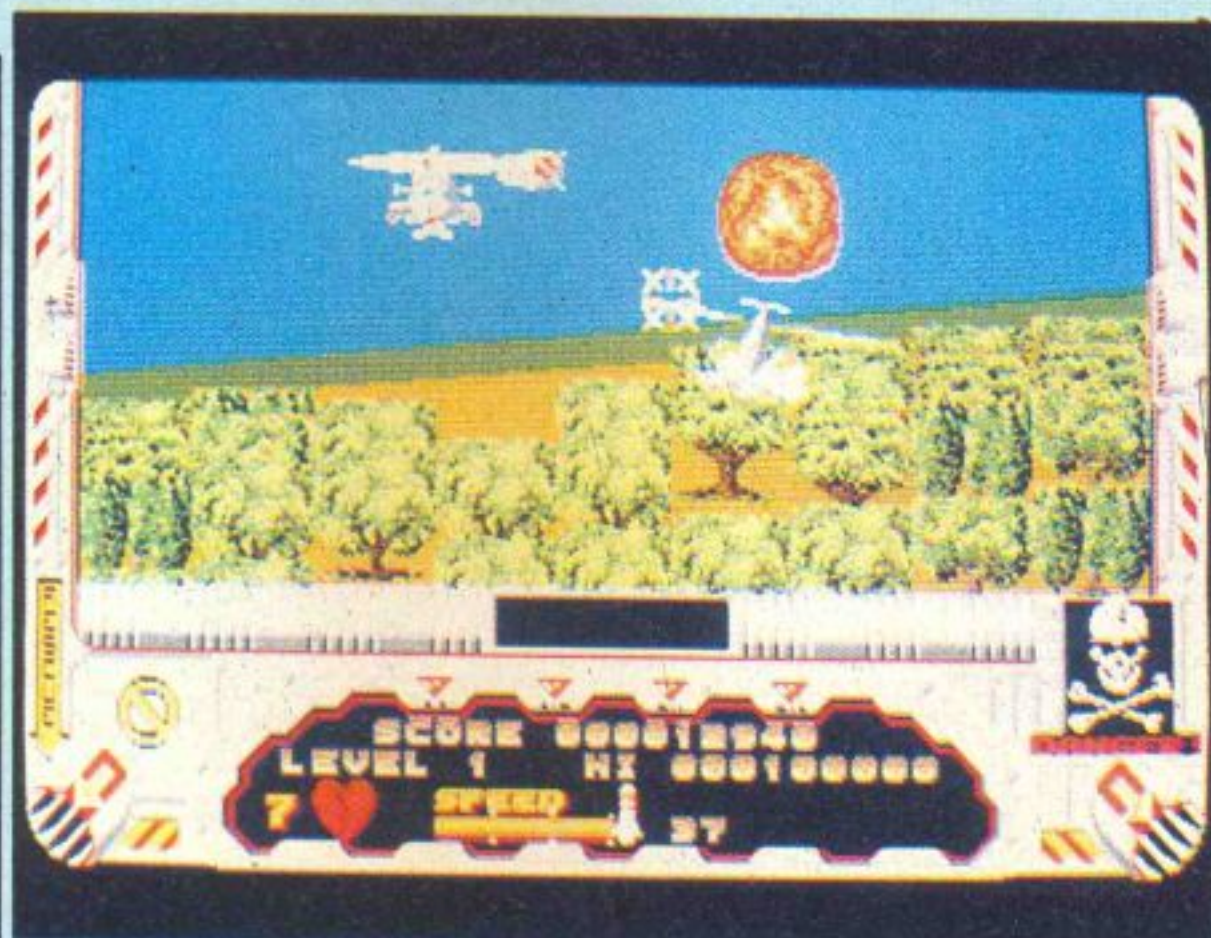
ro?!? Certo le macchine a 16-bit da un lato ed i computer MS DOS dall'altro si stanno diffondendo come accadde al C64 ed allo Spectrum ai 'bei tempi andati' — ma gli utenti di home computer a otto bit, passando ad un 'sistema superiore' (come si suol dire), continuano ad utilizzare le loro vecchie macchine? Da quello che sappiamo sembrerebbe di sì, anche perché bisogna considerare che la maggior parte di voi possiede una grossa quantità di software e magari qualche periferica e che — anche ammesso che decidiate di rivendervi l'8-bit — ci sarà sempre qualcuno che l'utilizzerà in seguito. Fatte queste considerazioni ci sentiamo tutti un po' più tranquilli: voi avrete di che divertirvi per un bel pezzo ancora, e noi di che sfamarci...

Tuttavia, come abbiamo spesso ripetuto, non possiamo chiudere gli occhi di fronte al fenomeno

▼ Uno dei mostroni finali del bellissimo *Menace*, lo shoot'em up della Psygnosis

▲ Il mondo dell'avventura festeggia il ritorno di *Gnome Ranger*...

▲ ... e l'arrivo dello splendido *Iron Lord*

▲ **Qualcuno di voi si ricorda di *Nebulus* (foto sopra) oppure riconosce il simpatico *Pacland* (sotto)?**

do la loro attività siamo quindi riusciti a farci un'idea sempre più precisa di quello che sta accadendo 'nelle alte sfere' dell'informatica applicata al divertimento.
Prima di tutto, il fenomeno delle conversioni: il numero di vecchi giochi apparsi su C64 e su Spectrum che rifà la sua apparizione in versione sedici bit cresce sempre più vertiginosamente.
In questi ultimi mesi abbiamo visto 'rinascere' vecchi giochi come Nebulus, Exolon, Bard's Tale, Space Harrier, Super Hang On, Zynaps, Feud, Bombjack, Elite, Xor o Alternate Reality oppure più recenti come Driller, Cybernoid, Garfield, Impossible Mission II, Fernandez Must Die, Netherworld, Pandora, etc.
E sono già annunciate conversioni come (tenetevi forte!) Ghosts'n'Goblins, Paperboy, Rastan, Renegade, ed altro ancora...
L'intenzione delle software house sembrerebbe quindi questa: dedicarsi alle nuove macchine con la stessa (o anche con una maggiore) energia rispetto a quelle a otto bit.
Certo, come molti lettori ci hanno fatto osservare, la qualità delle conversioni 8/16-bit lascia spesso a desiderare (e ancora di più quella 16/8-bit, aggiungeremmo noi), e in molti giochi le capacità di questi 'mostri digitali' non vengono sfruttate nemmeno al 70%.
Bisogna però considerare che si tratta di un mercato nuovo: i programmatori stessi devono imparare a conoscere a fondo il 68000 per poterlo sfruttare al cento per cento: forse che i primi giochi per C64 erano dei capolavori? Ricordate?
Intanto alcune software house producono dei veri e propri capolavori di videogame: basti pensare alla Cinemaware e alla Psygnosis, che sono già due nomi leggendari fra i possessori di Amiga e Atari ST.
Infatti prodotti come Rocket Ranger o Menace sono una prova evidente dello sfruttamento 'corretto' dei nuovi microprocessori (compresi quelli custom), così

▲ **Una sequenza mozzafiato da *Hellfire Attack* della Martech (la stessa di *Vixen*...**

come titoli di altre case che hanno già assunto il ruolo di leggende del videogame: Carrier Command, Starglider II e, fra poco, Powerdrome e Iron Lord.
Intanto continua la corsa alla 'produzione parallela' — ovvero i giochi che appaiono sia in versione 8-bit che 16-bit: fra gli ultimi Daley Thompson Olympic Challenge, The Empire Strikes Back, 1943, Pacmania, Operation Wolf, Night Raider, Overlander, 4x4 Off Road Racing, The President Is Missing, Ultima IV, Corruption, etc.
Questo è il presente, ma il futuro?
Sfogliando i primi numeri della nostra 'cugina' siamo rimasti abbastanza spaventati da questo 'futuro': nuove console sempre più potenti, al punto da superare in definizione grafica e in potenza sonora persino i sedici bit — PC Engine, Flare One, Konix Slipstream.
E ancora, i futuri computer: il fantomatico Amiga 3000 e il meno fantomatico ma ancora inedito NeXT, il nuovo mostro dell'Atari che dovrebbe rappresentare una sorta di 'Super Amiga'.
Di tutto questo marasma digitale riusciamo a carpire immagini e pettegolezzi, e facciamo di tutto perché anche voi ne sappiate il più possibile: qualcuno ci potrebbe dire "Ma voi cercate di convertire i vostri lettori ai sedici bit!" — niente di più insensato, dato che sarebbe contro i nostri interessi fare una cosa del genere. Noi lavoriamo per Zzap!, non per Games Machine, e ci sta a cuore la sopravvivenza degli otto bit quanto a voi.
Soltanto che anche i lettori di Zzap! hanno diritto all'informazione completa e non parziale, e poi — diciamocelo pure chiaro e tondo — tutte queste splendide immagini di giochi ci rallegrano gli occhi e il joystick... pardòn, il cuore.
Sul contenuto di The Games Machine numero quattro sappiamo dirvi poco o niente: persino i nostri colleghi, in questi giorni, aspettano arrivi di software e si trovano con l'acqua alla gola come noi per il Natale ormai imminente.
Qualcosa, come sempre, ve la diranno le foto. E se proprio volete saperne di più, perché non dare un'occhiata fra qualche giorno a The Games Machine?

▼ **Ed una ancora più incredibile tratta da *Powerdrome*...**

BUDGET

PRO SKI SIMULATOR

Code Masters, Cbm64/ cass.

E' Natale! Tempo di vacanze, di neve e di sci!
Quanti di voi si stanno divertendo sulle piste, magari nelle mani di perfidi istruttori che inveiscono con "Piega quelle ginocchia!", "Busto a monte!" e "I jeans sono vostri, bastardi!" (Guarda che quello era un altro... Ed.)?
Per quelli che invece sono rimasti come noi in città (lo veramente a Natale sarò su una spiaggia lontana... Ed.) a lavorare la CodeMasters se ne è uscita con il simpatico budet Pro Ski Simulator, che sopperisce alla scarsa originalità del titolo con una giocabilità notevole.
Voi ed un avversario - umano o controllato da computer - cominciate il gioco all'inizio di una pista, presentata in 3D isometrico, con lo scopo di arrivare in fondo prima dello scadere del limite di tempo.
Il fatto è che nel frattempo dovete passare attraverso una serie di coppie di bandierine. Il joystick o la tastiera ruotano il vostro sciatore a sinistra o a destra, ed il pulsante di fuoco lo fa racchettare come un dannato o prendere velocità piegandosi "a uovo".

Oh, a proposito... state attenti allo yeti!!

Un altro Simulator? Beh, non mi metterò neanche a lamentarmi, perché è un discorso che avete sentito sin troppe volte, ed oltretutto questa volta è pure un bel gioco. La grafica degli sciatori, anche se piccola, è finemente dettagliata, e le piste sono disegnate veramente bene con begli scenari ed un sistema di ombre indovinato che rende bene l'idea dell'inclinazione della pista. Il sonoro non è altrettanto notevole ed è ridotto a pochi fruscii durante tutto il gioco. La colonna sonora iniziale non è neanche malaccio, ma si riduce a quel genere di electro-bop che avete già sentito in ogni altro gioco Code Masters.

Incredibile! Questo è il primo gioco della Code Masters che mi sia piaciuto sin dai tempi di The Last V8! Avrà un sacco di difetti come la grafica minimalista o l'eccessiva abilità dell'avversario, ma giocarci è un vero piacere. I comandi sono semplici, le piste abbastanza varie e la giocabilità altissima. Direi che per 5000 lire sia un acquisto che tutti gli amanti di giochi sportivi dovrebbero fare, e che li terrà impegnati almeno per tutte le feste. Perché non sono tutti così i Simulator dei Darling?

PRESENTAZIONE 67%
Tabelle di record separate per le gare singole o a due giocatori ed impostazione generalmente azzeccata.

GRAFICA 72%
Minimalista, a volte indistinta per quanto riguarda gli sciatori, ma grandiosa per le piste.

SONORO 58%
Le solite colonne sonore Code Masters e qualche "Swish" durante il gioco.

APPETIBILITA' 70%
Difficile all'inizio, ma quando ci prendete la mano...

LONGEVITA' 60%
... Sarà difficile staccarvi dal gioco anche se i limiti di tempo dei livelli alti sono un po' frustranti.

GLOBALE 73%
Un adattamento inusuale ma coinvolgente del famoso sport.

ATARI ITALIA

SOFT

L. 749.000 + IVA

Oltre al Drive da 720 K....

...Tutto di serie

- Microprocessore Motorola 68000
- Mouse incluso
- Memoria Ram 512 K
- Memoria Rom 192 K
- Interfaccia per collegamento TV
- Interfaccia seriale
- Interfaccia parallela
- Interfaccia Midi In
- Interfaccia Midi Out
- Interfaccia Floppy Disk Esterno
- Interfaccia Hard Disk Esterno
- Interfaccia Joystick
- Interfaccia Monitor Monocromatico
- Interfaccia Monitor Colore

... E tante novità Software:

Qin: Un Kolossal storico in lingua italiana!

L. 53.000 **La più Grande Avventura pubblicata su Atari ST!**

STOS *The Game Creator*

Diventa creatore di Videogames! Ora potrai farlo con facilità!

L. 99.000

Tanti titoli per 520 STfm

SI9014 Prohibition	L. 45.000	SI9031 Winter Olympiad '88	L. 34.900
SI9015 Altair	L. 45.000	SI9032 Second Out	L. 34.900
SI9016 Crafton	L. 45.000	SI9033 Tetris	L. 34.900
SI9017 Madacam Bumper	L. 45.000	SI9034 Eye	L. 45.000
SI9018 Eden Blues	L. 45.000	SI9035 Spidertronic	L. 34.900
SI9021 Star Raiders	L. 12.900	SI9036 Warlock's Quest	L. 34.900
SI9023 Battlezone	L. 12.900	SI9037 Bobo	L. 49.000
SI9024 Joust	L. 12.900	SI9038 Shuffleboard	L. 34.900
SI9025 Atari Pack 1 (*)	L. 116.500	SI9039 War Games Coll.	L. 69.000
SI9026 L'Arca di Capitan Blood	L. 53.000	SI9040 S.T.A.C. (Adventure Creator)	L. 79.000
SI9027 Chamonix Challenge	L. 49.000	SI9041 Qin	L. 53.000
SI9028 Trauma	L. 45.000	SI9042 Color Emulator	L. 69.000
SI9029 Water Sky Championship	L. 49.000	SI9043 BW Emulator	L. 69.000
SI9030 Formula One Grand Prix	L. 34.900	SI9044 Mission Neptune	L. 53.000

(*) Atari Pack 1 comprende 6 titoli: i Passeggeri del Vento, T.N.T., Bubble Ghost, Turbo GT, Dama 3D, Quick Mind, Utility.

Fra le tante altre novità Natalizie ti ricordiamo anche:

TRIP - A - TRON -	Stupendo programma per Grafica Creativa e Pubblicitaria	**L. 99.000**
CAPITAN BLOOD -	Ora con la Mappa Galattica!	**L. 53.000**
IZNOGOOD -	Con un libro a fumetti!	**L. 49.000**
HOT SHOOT -		**L. 53.000**
FOOTBALL MANAGER 2 -		**L. 53.000**

Continua il Concorso dello STAC, (Costruttore Grafico di Avventure).
Il programma è disponibile con Manuale in italiano - **L. 79.000**

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI) - tel. 02/6134141/2/3/4/5.

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernala, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leinì – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canèse Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia – DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

AMIGA BATTE ATARI 1-0

ST o Amiga? Questo è il dilemma...
Questo articolo, apparso su Zzap! inglese nel numero di Novembre, era rimasto 'in sospeso' a causa del suo contenuto piuttosto scottante: pubblicarlo significava dare (forse) una risposta a tutti i dubbi di coloro che, fra voi, stanno per passare da un 8-bit a un 16-bit, ma nello stesso tempo avrebbe sicuramente deluso molti AtariSTi. Qualcosa del genere apparve anche su Zzap! italiano nel Dicembre scorso, ma la vecchia redazione diede semplicemente un'esposizione obiettiva di entrambe le macchine, la loro storia e le loro caratteristiche. I nostri amici della nuova redazione sono andati un po' più avanti, spingendosi in un territorio abbastanza 'minato'. Siamo stati sul punto di 'cestinare' l'articolo, consci del suo contenuto 'scottante' - ma noi siamo una rivista, e dobbiamo vendervi informazioni, a tutti i costi.
Dopo lunghe riunioni e votazioni a scrutinio segreto, e dopo esserci persino consultati coi nostri colleghi di The Games Machine, abbiamo infine deciso di renderlo noto su questo stesso numero.
Prima che lo 'divoriate' teniamo a farvi notare due particolari abbastanza interessanti: da una parte l'opinione di chi ha scritto l'articolo può essere stata influenzata dal fatto che Zzap! inglese - al pari di Commodore User - è prevalentemente una rivista Commodore; dall'altra parte c'è da considerare - all'opposto - che l'Atari ST è in effetti IL computer a sedici bit in Gran Bretagna, e lo dimostra la produzione di software e il numero di vendite.
Come interpretare, allora, le parole di Matthew Evans, che tra l'altro è un appassionato di Computer Music (campo in cui l'ST ha una maggiore applicazione in tutta Europa)? Noi ve le proponiamo integralmente: tocca a voi tirare le somme.

Se avete avuto modo di leggere l'ultimo numero di Zzap! (Zzap!64 di Ottobre; NdT) avrete notato che il team dei redattori ha particolarmente apprezzato l'Amiga - ma con l'ST a qualcosa come meno di 400 sterline, cosa rende l'Amiga l'acquisto ideale questo Natale? Matthew Evans ha osservato entrambe le macchine e vi offre una sua personale interpretazione di ciò che egli considera i numerosi vantaggi della meraviglia a 16-bit targata Commodore.

Le mie prime esperienze su un 16-bit iniziarono circa un anno e mezzo fa su un Atari ST, e devo ammettere di aver spesso pensato "Wow! Queste macchine Atari sono 'toste', eh?"; a quell'epoca mi fermavo alla constatazione che l'ST avesse qualcosa da controbattere all'Amiga e che il suo prezzo fosse notevolmente inferiore. In seguito ho avuto modo di osservare la potenza dell'Amiga ed il mio punto di vista sulla questione è cambiato - drasticamente.
Beh, cerchiamo di confrontare le due macchine per scoprire cosa mi spinge a consigliarvi l'acquisto di un Amiga...

I MICROPROCESSORI

Entrambi i computer utilizzano lo stesso microprocessore, un Motorola 68000 a 16/32 bit, sebbene la velocità operativa del microprocessore montato sull'ST sia maggiore rispetto a quello dell'Amiga, più precisamente 8 MHz contro i 7,14 MHz del computer Commodore. Questo particolare viene spesso utilizzato dagli AtariSTi per difendere il proprio pupillo. Il problema consiste nel fatto che sull'ST grafica, suono e qualsiasi altra elaborazione vengono gestiti esclusivamente dal microprocessore principale, mentre l'Amiga può contare su una serie di chip custom, che gli permettono di gestire più efficacemente e, cosa forse più importante, più velocemente che non sull'ST. Sono proprio i chip custom che danno all'Amiga un aspetto più potente, in grado di controllare quindi in maniera indipendente grafica e suono.

LA GRAFICA

La caratteristica più evidente nell'osservare una macchina a sedici bit è senza dubbio la potenza sua grafica.
L'ST possiede tre modi grafici: 640x400 in due colori con la necessità di un monitor monocromatico, 640x200 in quattro colori e 300x200 in 16 colori. I colori possono essere selezionati da una palette di 512.
L'Amiga può contare su quattro modi: 640x400, due modi che utilizzano 16 colori (320x400 o 640x200) e un modo a 32 colori con risoluzione 320x200. Tutti i colori vengono scelti da una palette di 4096, ben otto volte quella dell'ST. Esiste anche un modo HAM (hold and modify) che permette di avere tutti i 4096 colori contemporaneamente su schermo in un'immagine statica, aspetto non implementato sull'Atari. L'Amiga possiede inoltre otto sprite hardware, scrolling hardware ed un Blitter - circuito integrato che permette di spostare molto velocemente grosse porzioni di schermo o altri dati, offrendo quindi la possibilità di gestire rapide animazioni su schermo.
Come potete vedere, l'Amiga vince senza dubbio la battaglia grafica, con un numero maggiore di colori e routine grafiche più potenti.

IL SUONO

Essendo un grande appassionato di musica, e spendendo in genere la maggior parte dei mie risparmi in dischi, considero importantissimo l'aspetto sonoro nelle caratteristiche di un computer. A causa del frettoloso lancio dell'ST, l'Atari ripiegò su un chip audio economico e molto diffuso - simile a quello presente sullo Spectrum 128 e sull'Amstrad CPC. Il chip in sé è piuttosto limitato, dato che offre all'utente tre canali ed un oscillatore ad onda quadra. Per tutti coloro che non sono pratici di sintetizzatori musicali, spen-

derò qualche parola di spiegazione sulle onde sonore...
Esistono quattro onde sonore di base: onde quadre (utilizzate per le corde ed altri suoni 'sottili'), onde sinusoidali (per una tonalità 'pura'), onde a dente di sega (producono suoni con punte più acute), e rumore bianco (per toni ruvidi o sibilanti). Combinandosi assieme, queste forme d'onda danno origine ai suoni 'veri', ed è per questo che un computer ne ha bisogno per produrre degli effetti sonori realistici. Dato che l'ST può produrre soltanto onde quadre, le sue capacità sonore e musicali sono molto limitate, a meno di non utilizzare suoni campionati - ma in quest'ultimo caso viene utilizzata una enorme quantità di memoria e di tempo di calcolo da parte del microprocessore.
L'Amiga è molto meglio predisposto alla produzione di suoni, grazie al suo chip custom 'Paula' (chissà perché a quelli della Commodore piace dare nomi di persona ai componenti). Questo chip dispone di quattro canali stereo (che messi assieme diventano quindi otto), nove ottave di tono, forme d'onda complesse e fonti sonore in AM ed FM (come quelle usate nel sintetizzatore DX della Yamaha). Inoltre, grazie alla complessa struttura digitale del chip, i suoni campionati possono essere gestiti con un minore impegno da parte del microprocessore principale, con risultati a dir poco sorprendenti (basti ascoltare il verso di balena campionato in Straglider 2 o la colonna sonora di Star Ray).
Beh, sembra che l'Amiga la spunti anche in campo audio! La vedo nera per il povero ST...

GLI EXTRA

Cos'altro possiedono queste macchine oltre al suono ed alla grafica? C'è un'altra area in cui l'ST possa riscattarsi?
Beh, una cosa su cui l'ST può contare come esclusiva è a sua interfaccia MIDI incorporata, che lo ha reso molto diffuso fra i musicisti in possesso di una vasta apparecchiatura musicale a disposizione. L'unico problema è che, dopo aver speso il proprio denaro su un ST e su un qualsiasi aggeggio musicale MIDI, i soli programmi sequencer per utilizzare l'ST con tali apparecchiature costano da soli oltre 200 sterline! Dato che esiste un'interfaccia MIDI per l'Amiga, e che il software relativo costa più o meno quanto quello dell'ST, soltanto coloro che prevedono di utilizzare il tutto ad un livello professionale ed intensivo potrebbero optare per l'ST, a meno di preferenze o esperienze precedenti con un particolare sequencer.
Per quanto riguarda l'uso delle memorie di massa (i dischetti da tre pollici e mezzo, tanto per intenderci), il drive interno dell'Amiga formatta 880K su dischi da 3,5" a doppia faccia, come l'Atari 1040ST. Il 520ST gestisce soltanto 360K come standard, sebbene tutte e tre le macchine possano essere espanse fino ad utilizzare facilmente drive esterni o hard disk.
Tuttavia, per far funzionare un Amiga su una TV normale (ovvero sprovvista di presa SCART o RGB) avrete bisogno di acquistare un modulatore video a parte, mentre è possibile acquistare un ST con modulatore incorporato - tanto per citare un altro aspetto della questione.

SOFTWARE

Fino a pochissimo tempo fa i possessori di ST potevano contare su una maggiore e più costante produzione di software, ma l'Amiga ha rimontato, ed ora la produzione è praticamente alla pari. In genere scopriamo, comunque, che l'uso di suono e grafica è molto più notevole sull'Amiga che non sull'Atari (ma non sempre).
Recentemente, abbiamo fatto un confronto diretto fra ST e Amiga di Starglider 2, per valutare la velocità e la giocabilità su entrambe le macchine. Ne è risultata una velocità leggermente maggiore della versione ST, probabilmente a causa del modo in cui viene disegnata la parte grafica del gioco, che richiede molto lavoro da parte del microprocessore per il calcolo delle posizioni tridimensionali. Tuttavia, l'opinione generale nella redazione fu che la versione Amiga aveva una maggiore atmosfera, grazie al sonoro eccezionale ed agli effetti d'ombra, e quindi risultava molto più giocabile.
Se volete avere un'idea più chiara del software per entrambe le macchine, potete leggervi TGM (volendo, potete anche abbonarvi)...

CONCLUSIONI

A questo punto avreste dovuto intuire qual'è il 'computer vincente'. Anche con il Super ST all'orizzonte, l'Amiga RIMANE il computer da comprare, e la sua già ampia diffusione assicura una sicura produzione presente e futura di software; un fattore che potrebbe diventare incerto quando l'Atari metterà in commercio la nuova macchina.
Quindi, tutti voi là fuori che possedete un 8-bit e, con l'arrivo del Natale, avete voglia di 'una marcia in più, sapete cosa fare! E voi, ADULTI che non disdegnate di smanettare sugli 8-bit, perché non lasciate un attimo da parte la bolletta del telefono e...
(Cosa? La Commodore sulla terza linea chiede il numero del mio conto corrente? Un attimo, sto arrivando!)

N.B. Prima che tutti gli AtariSTi scrivano centinaia di lettere per sottolineare l'aspetto più 'professionale' della loro macchina, vi facciamo notare che l'articolo appena tradotto, essendo un articolo di Zzap!, si riferiva solo all'aspetto 'giocoso' dei due computer in questione.
Per gli aspetti 'seri' dei due mostri a sedici bit potremmo magari scrivere noi qualcosa, cosa ne pensate?

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

BUSINNES POINT

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

SOFT MAIL SOFT MAIL

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

PLAY GAME SHOP

Vendita Computer AMIGA
COMMODORE POINT
Programmi e Hardware per tutti i computer
Disponibilità di giochi di società e wargame

Via Carlo Alberto 39/E
10123 TORINO

Tel. 011/517740

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR!

▲ Il titolo 'cinematografico' dell'ultimo capolavoro della Cinemaware, nella versione C64

CINEMAWARE

Vi è mai capitato di guardarvi nello specchio e pensare "Hey, sono così figo, così megairresistibilmente fantastico, così ultrameraviglioso che potrei essere una stella del cinema!" (A me sempre; Ed)? Bene, allora togliete quella foto di James Dean dallo specchio e PRESTATE ATTENZIONE perché ora vi daremo la ricetta per diventarlo davvero. Gli ingredienti principali sono due: un tubetto di crema antibrufoli (opzionale) ed una copia del programma della Cinemaware Rocket Ranger.

"Waaah!" potreste iniziare a lamentarvi, "L'ho visto su TGM ma non ho un Amiga! Boohoo! Voglio la mamma!". Bene, ora potete anche smettere di piangere — queste sono le pagine delle anticipazioni ad 8 bit, e vi stiamo dicendo che presto il gioco sarà trasferito su Commodore 64. OK, ragazzi: smettetela anche di saltare e fare danze della felicità, d'accordo?

Come tutti voi dovreste ormai sapere, il gioco vi mette nei panni di un improbabile eroe americano incaricato di salvare il mondo dalla terribile minaccia delle bombe al Lunarium dei nazisti, che vengono realizzate sfruttando il lavoro di ragazze seminude imprigionate sulla Luna! Potrà Commando Cody salvare la terra dalla minaccia del sempre presente Hitler? Riuscirà ad utilizzare al meglio le capacità dello zaino a razzo inviatogli dal futuro? Lo saprete al più presto seguendo i vostri adorabili vicini di casa della Games Machine.

▼ I nazisti si nascondono dentro una piramide precolombiana!!!

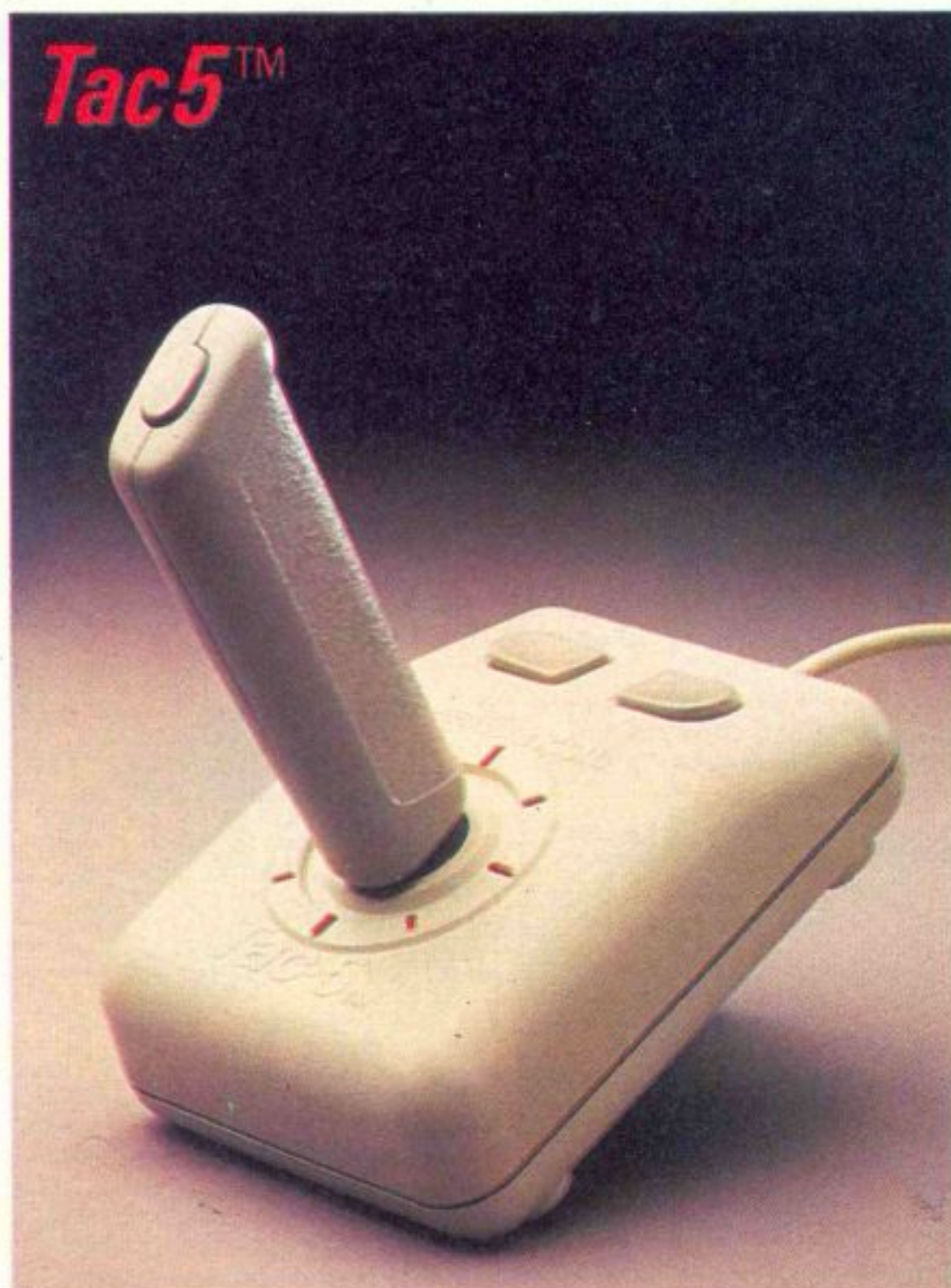
Accolade

Dopo la grande abbuffata di titoli del mese scorso, ecco finalmen-t4e le prime foto dei nuovi titoli sportivi della Accolade: i nostri inviati al PC Show, finalmente ripresisi dallo shock post-viaggio, ci hanno elargito qualche altra immagine, ma come sempre tutta la verità sarà rivelata solo dalle nostre prossime recensioni...

▲ All'inseguimento del dirigibile dove lo scienziato e sua figlia sono tenuti prigionieri... (Rocket Ranger C64)

Zumpapà, zumpapà... Sì, è tornato il circo, e tutti in città sono felici e saltano dalla gioia, nell'eccitante attesa di acquistare il loro biglietto (Sei sicuro? Ed.)! Circus Games della Tynesoft dovrebbe essere nei negozi per questo bianco periodo di feste, con una serie di bizzarri eventi come il trapezio volante e l'allenamento delle tigri feroci. Come sempre, le agenzie di stampa si sono guardate bene dal comunicarci informazioni particolareggiate, ma vi assicuriamo che saprete

Un nome una garanzia

*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo

*Garanzia 2 anni
*Digital Micro - Switch
*Triplo pulsante fuoco
*TAC: Tactical - Audible - Controller

*Ideale per GEOS
*Più veloce di un joystick
*Più comodo di un mouse
*Ideale per programmi grafici

*Garanzia 2 anni
*Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally - Accurate Controller

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

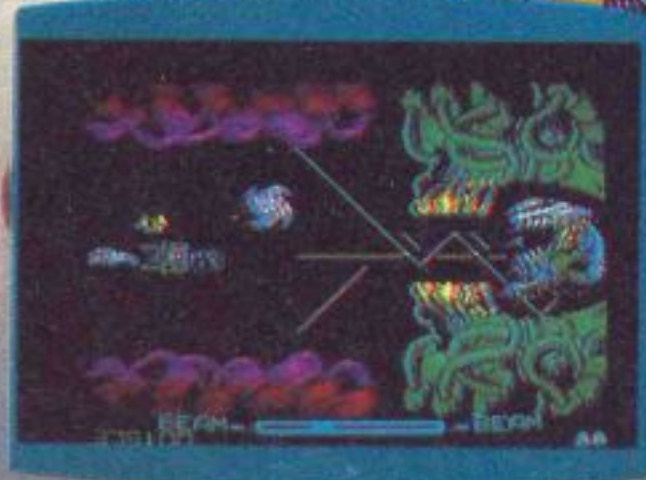
IT'S YOUR ONLY DEFENCE

IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .

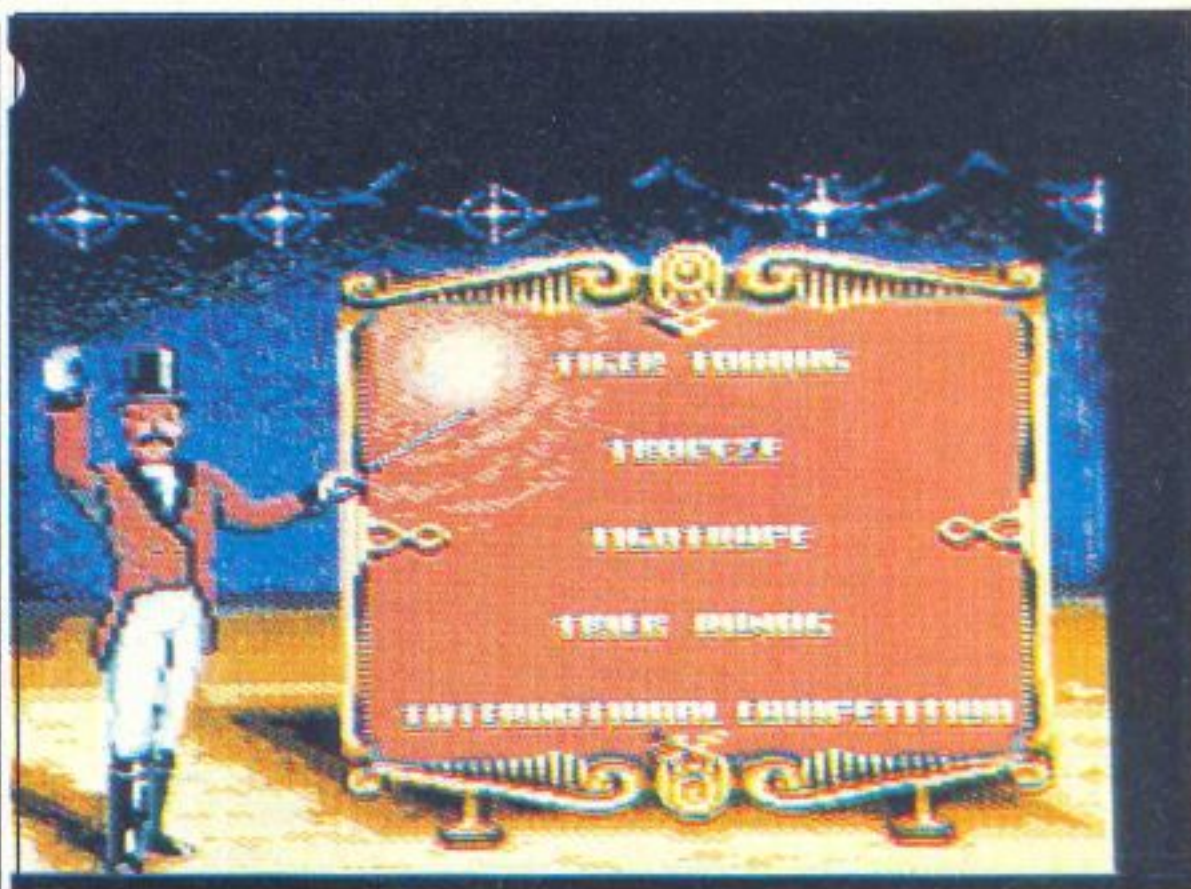
Atari ST screen shot

Commodore screen shot

Available soon on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£9.99), Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99) and on Amiga (£24.99).

R-TYPE™
© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

tutto non appena saremo riusciti ad infilarci sotto il tendone... pardon, ad avere una copia del gioco.
L'altro gioco Tynesoft è velato da un alone di mistero quasi completo: tanto per mettervi sulla strada giusta vi diremo che il protagonista non è un uccello, non è un aereo ed ha un paio di mutande rosse che porta sopra i vestiti. Chi ha detto "Superman"? Tu? D'accordo, d'accordo... come hai fatto ad indovinare? Come abbiamo già detto, la trama del gioco è qualcosa di assolutamente segreto, il che non si può dire di quelle chiassose mutande...

OK. Cosa fareste se il vostro nome fosse Gronk? Va bene, va bene, a parte andare in tribunale con la richiesta che vi sia cambiato al più presto, che cosa fareste avendo un simile nome? Sì, Gronk... o Glunk... o Crudla? Risposta esatta! (date un forno a microonde al signore, grazie) — sareste intenti a spaccare il cranio di un concorrente in Caveman Ugh.Lympics della Electronic Arts. Logico, come direbbe Spock. Il gioco noi l'abbiamo visto e giocato (velocemente), ma non siamo riusciti a recensirlo in tempo, però non ce la sentivamo di lasciarvi completamente ignari di una simile 'barzelletta digitale'. Dunque, ai bei vecchi tempi, quando i dinosauri si chiamavano Dino e i vostri vicini gridavano continuamente "Yabbadabba-dooh!", le Ugh.Lympics erano l'evento sportivo dell'anno. Sei atleti si stufarono di scoprire il fuoco e di tentare la costruzione di ruote quadrate, indossarono i loro pantaloncini di pelliccia felina all'ultimo grido, legarono stretti ai piedoni i loro esclusivi sandali firmati Nunk e si prepararono a mostrare alle loro consorti quando fossero atletici.
I sei avvenimenti sportivi, praticamente primitivi (se non s'era capito) consistono in clavate (che sarebbe a dire picchia tu che picchio io), salto del dinosauro (attenti con quell'asta o sarete responsabili per l'indigestione di un triceratopo, mi raccomando), corsa con la tigre dai denti a sciabola (chi si ferma è perduto), accensione del fuoco (procuratevi dei fiammiferi se volete barare), corsa sul dinosauro (cos'è, nostalgia di Rimrunner?) e (qui pioveranno accuse di maschilismo a non finire) lancio della moglie. Quest'ultima specialità non è delle più nobili, anzi...
Certo non sarà facile superare tutte le gare con successo, ma se doveste riuscirci una medaglia (di pietra?) non ve la toglie nessuno, e chissà che con la fama conquistata non diventiate ricchi facendo pubblicità di prodotti a base di grasso di dinosauro o succo di felce (che schifo!)...

▲ **Ecco quello che intendevamo quando abbiamo detto 'salto del dinosauro'...**

▲ **Superman ha trovato pane per i suoi superdenti (C64)**

▼ **Vogliamo fare una partittina a hockey su ghiaccio?**

▲ **In quale numero vi cimenterete? (Circus Games vers. C64)**

I due imminenti giochi della Elite non hanno fortunatamente nulla a che fare con mutande rosse (A proposito, chi mi invita ad una festa di capodanno? Ed) od altri capi di biancheria intima. Il primo a scendere dai nostri camini - peccato per voi che avete le cucine elettriche - si intitola Wanderer. Si tratta apparentemente di un gioco di commerci intergalattici che comprende una gran quantità di strategia ed avventura dinamica. Non ne sappiamo ancora molto, ma un nostro infiltrato ci ha assicurato che il gioco è stato pensato appositamente per gli appassionati dei giochi intellettuali.

Supertrux, d'altra parte, sembra essere il gioco adatto agli amanti dei motori, perché tratta esclusivamente di camion, strade e snacks. Il gioco consiste nel portare il vostro camion (la motrice, ad essere precisi) attraverso un gran numero di contorte strade europee entro un limite di tempo. Come seguito al deludente Overlander, dobbiamo solo sperare che sia meglio del suo predecessore.

▲ Sarà un basket come tutti gli altri, questo della Tynesoft? Lo scoprirete leggendo Zzap!, of course

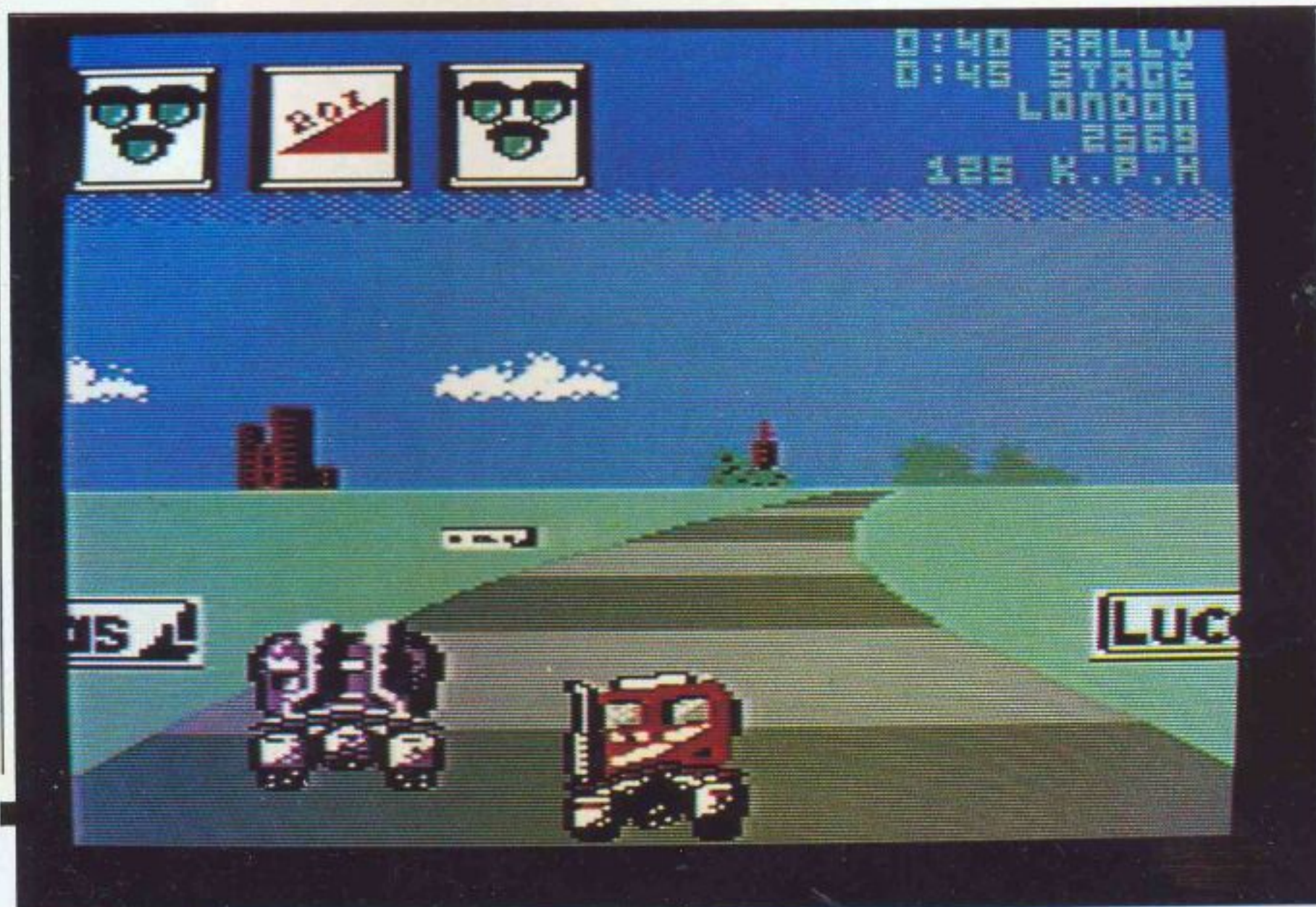
Da una delle case di software più strane del mondo, arriva il gioco in assoluto più strano di tutti i tempi (Ma finiscila: hai mai visto Barbie della Epyx sul C64? Ed), basato sulla pazzesca serie televisiva Spitting Image, che da noi è stata trasmessa su TMC con il titolo "Teste di Gomma".

Lo scopo del gioco è di conquistare il dominio del mondo intero, ma il fatto è che entro sette anni ci sarà una guerra, ed è probabile che qualcuno la vincerà in barba ai nostri sforzi. La vostra missione diventa quindi quella di distruggere la credibilità dei vari leader mondiali, impedendo a tutti loro di vincere la guerra. Tutto ciò comporta una folle e totalmente stupida corsa attraverso il mondo durante la quale farete ogni genere di cose pur di umiliare e ridicolizzare i leader. La cosa comprende anche dubbie attività erotiche e ha dato alcuni problemi di censura ai programmatori. Nell'attesa, tutto quel che potete fare è aspettare la nostra recensione, che apparirà al più presto.

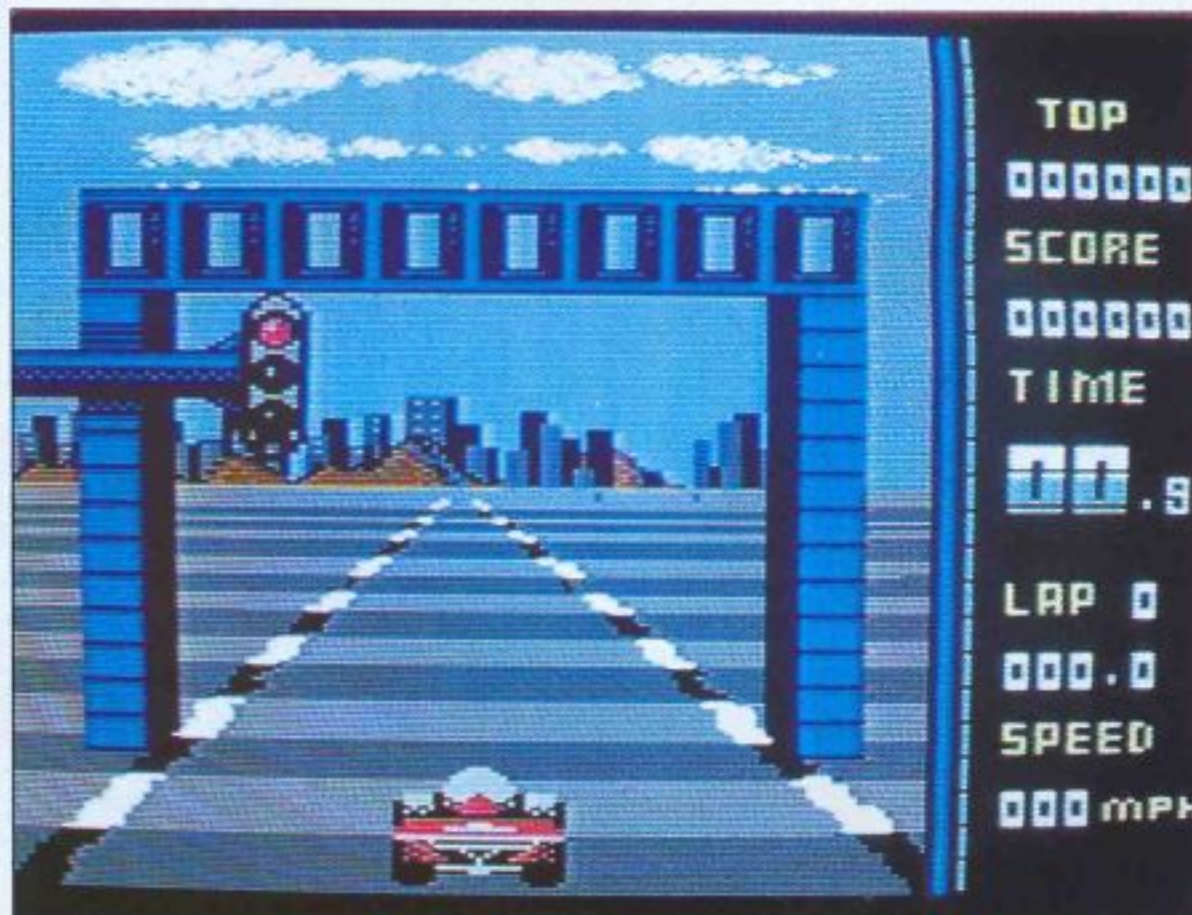
▲ Cosa si nasconde dietro questa grafica semplicistica? Un nuovo ELITE, forse? (Wanderer)

▼ *Supertrux*, ed è di nuovo 'road blasting' per il Commodore 64!

Sotto l'etichetta di questa leggendaria casa — o ancora più in generale sotto l'egida della potentissima Telecomsoft — ci sono ancora dei titoli in sospeso, titoli che sarebbero dovuti apparire ufficialmente per questo Natale (va beh, lo so che mentre scriviamo è ancora Novembre), ma che ancora non si sono visti.

Per esempio GI Hero, che era stato annunciato nelle versioni per C64, Amstrad e Spectrum. Come, non sapete che cos'è?!? Non sapete che sono stati rubati degli importantissimi documenti NATO, e che per recuperarli — prima che la situazione politica già incandescente esploda definitivamente — hanno chiesto l'aiuto di un vero 'duro'?

ROBOCOP™
Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge — PART MAN — PART MACHINE — ALL COP . . . ROBOCOP.
ROBOCOP: TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
ocean®

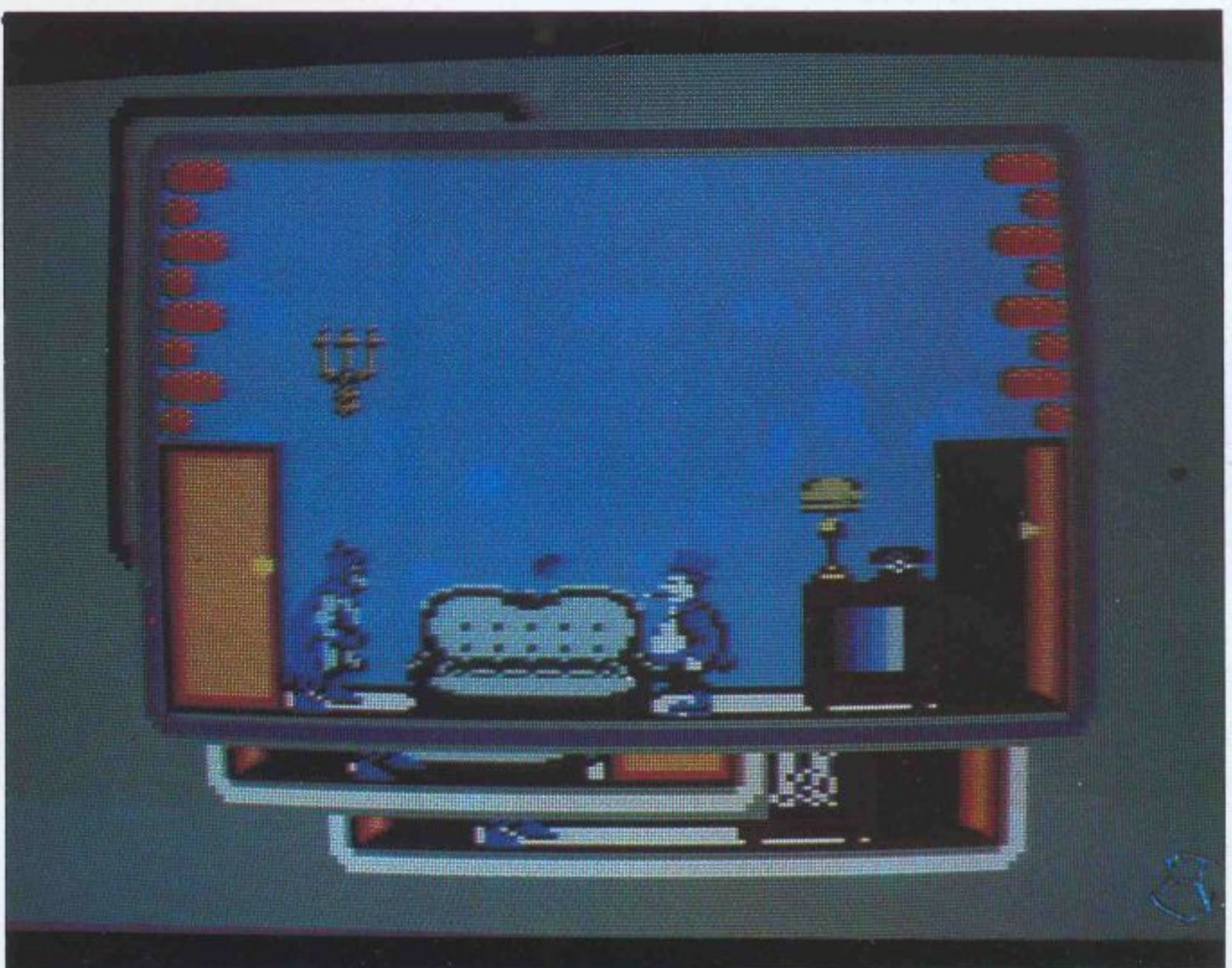
▲ *Dragon Ninja* sugli schermi del Commodore 64...

▲ ... e su quelli dell'Amstrad CPC, altrettanto colorati

▲ Qui sopra, *Wec Le Mans*; a destra, *Afterburner* sullo Spectrum

Sì, per questa missione occorre un vero assassino specializzato, che gli alleati invieranno insieme ad un collega (Killer, vi dice niente? Un cane? Boh). Avete ventiquattro ore per ritrovare i documenti segreti, e se volete ricorrere all'aiuto di Killer dovrete anche ritrovarlo, visto che quando siete stati paracadutati l'avete perso di vista... che fregatura, 'ste missioni!

QUALCHE ALTRO TITOLO

Eh, sì, che fine hanno fatto giochi come Guerrilla Wars o Dragon Ninja? Beh, vogliamo essere sinceri: Guerrilla Wars ci è già arrivato, ma in versione Amstrad, e stiamo aspettando le altre versioni per un commento completo e definitivo. Però non sappiamo ancora nulla di Robocop, Wec Le Mans o Batman: qualcuno li ha visti, in giro?

▼ *Batman*: si ripeterà col gioco il successo del famoso fumetto? (versione Commodore 64)

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

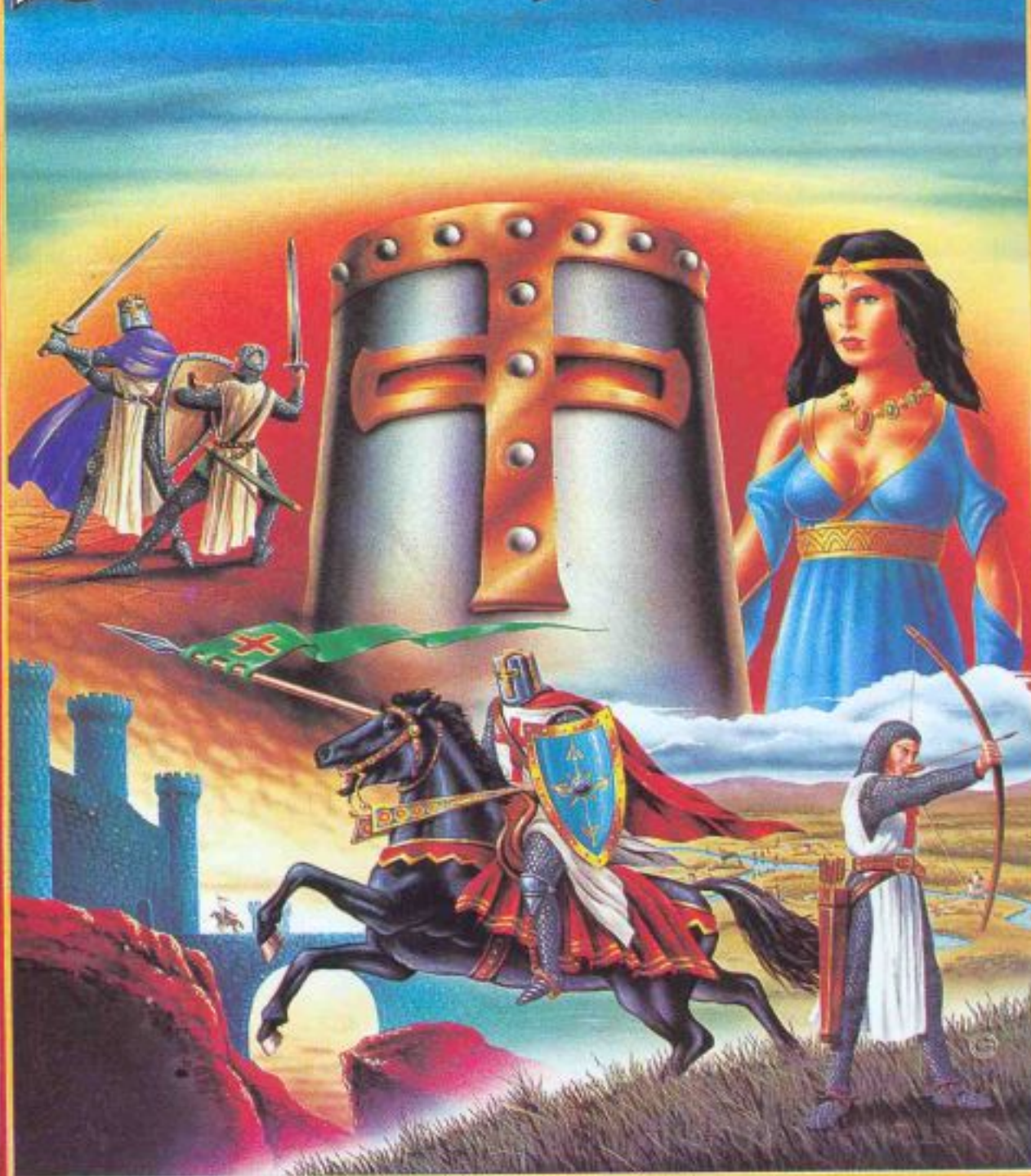
Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire **"CONTROLLO TOTALE".** Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

presents

"The Crusader Of Justice."

For the past 5 years you have been away fighting in the Holy Land. When you finally return home, your father, The King, has been deposed by your brutal uncle, and terror and oppression now rule this once serene Kingdom.

You must recover the throne.

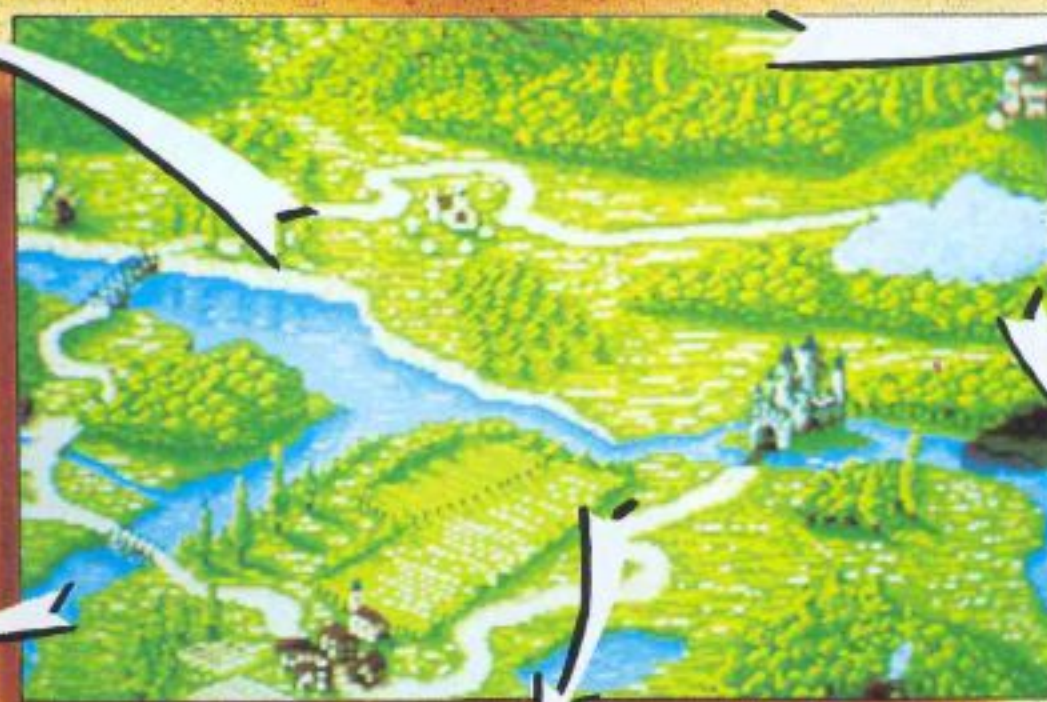
However, deceit and treachery are everywhere and you must prove your birthright through guile and trials of combat in archery, arm-wrestling and sword-play...

This is a magnificent adventure set in a medieval world, where your strategy is as important as your strength.

Screenshot on ST

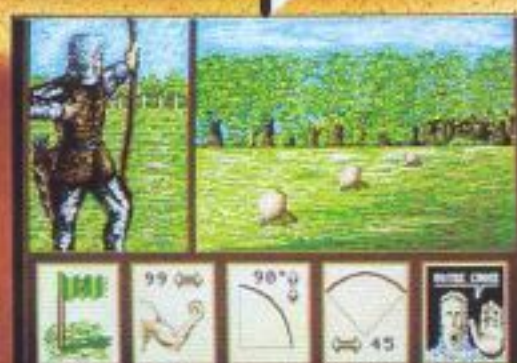
Screenshot on C 64

Screenshot on ST

Screenshot on Amiga

Screenshot on ST

Available on Amiga, ST, PC, Amstrad, C 64 and Spectrum

Screenshot on ST

Distributed in UK by ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, TÉL.: SLOUGH (0753) 46465, DEALERS PLEASE CALL (0753) 40906.

DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

SHAKE. R

AFTERBURNER – 'THE ARCADE

Afterburner™ Sega© are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan. Marketed and distributed by Activision. Mail Order: Activision, Blake House, Manor Farm Estate, Manor Farm Rd., Reading, Berkshire. Consumer Enquiries: 0734 311666 Technical Support: 0703 229694.

Available on C64 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£12.99), Amiga (£24.99)

ATTLE. ROLL IT . .

Amiga screen shots shown

ST screen shots shown

SENSATION OF THE YEAR'

Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99), and MSX (£9.99).

AFTERBURNER – You've played the arcade **smash** – now **experience** the white-knuckled **realism** of a supersonic **dogfight** at home! Using your heat-seeking **missiles** and laser anti-aircraft **fire**, can you be **top gun** against a seething supersonic **swarm?**

Experience brain-numbing **G-forces;** bones **rattling** with the body-jarring **pitch** and yaw . . . **scan** with your **radar, lock on** your target and **FIRE!**

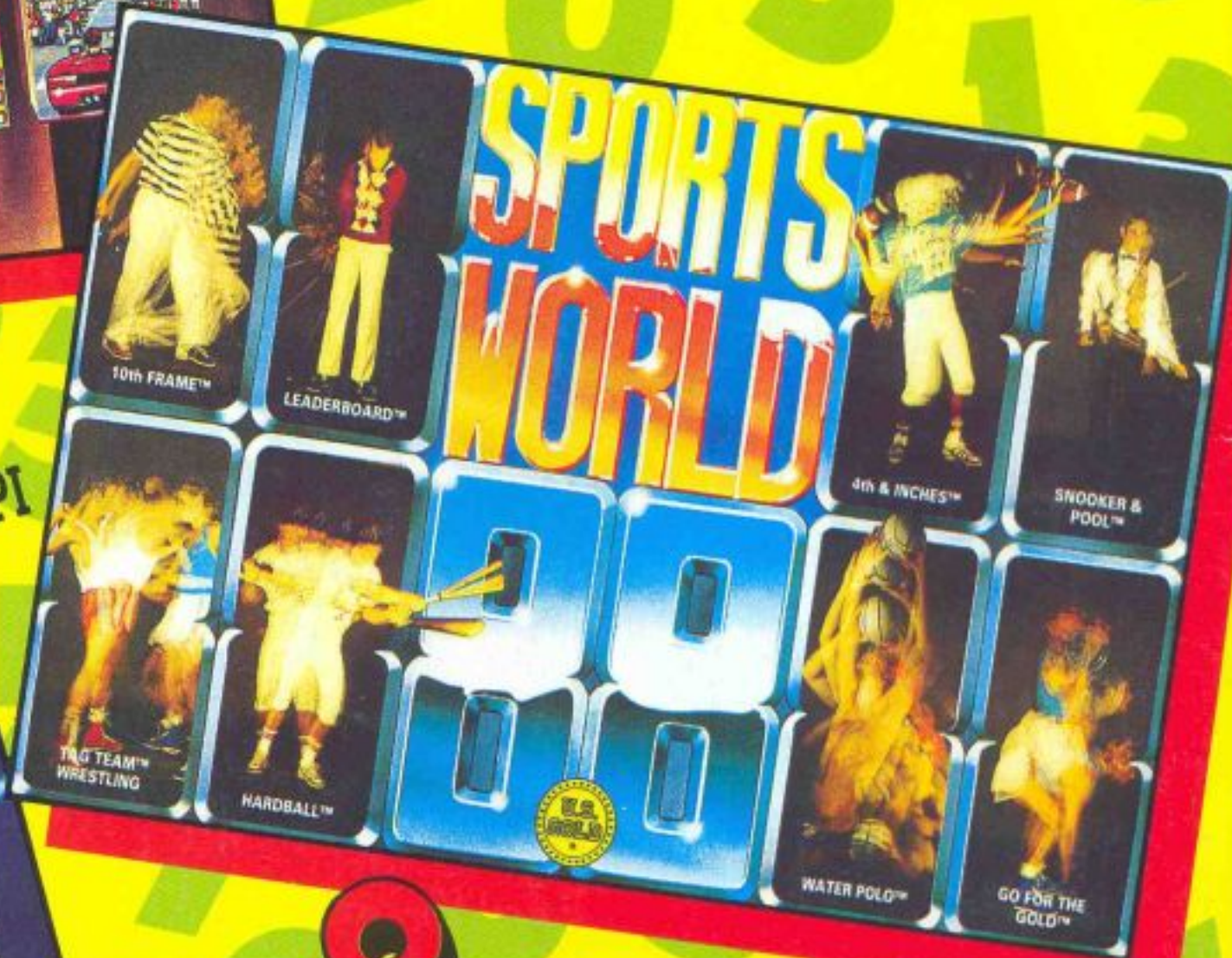
U.S. GOLD, IL NUMERO UNO NEL DIVERTIRE, IL NUMERO UNO NELLE COMPILAZIONI

5
5 ENORMI SUCCESSI

GIANTS
● Out Run™ ● Gauntlet™ ● Rolling Thunder™
● California Games™ ● 720°.

SPORTS WORLD '88
10th FRAME™
LEADERBOARD™
4th & INCHES™
SNOOKER & POOL™
TAG TEAM™ WRESTLING
HARDBALL™
WATER POLO™
GO FOR THE GOLD™

10
TRA CUI 10 CLASSICI DI TUTTI I TEMPI

COMMAND PERFORMANCE
● Mercenary™ ● Armaggedon Man™ ● Bobsleigh™ ● Trantor™
● Xeno™ ● Hardball™ ● Leviathan™ ● Shackled™ ● Cholo™
● 10th Frame™

8
8 SIMULAZIONI SPORTIVE

SPORTS WORLD '88
● 10th Frame™ ● Leaderboard™ ● Tag Team Wrestling™
● Go for the Gold™ ● 4th & Inches™ ● Snooker and Pool™
● Water Polo™ ● Go For The Gold™

HISTORY IN THE MAKING
The First Three Years
LEADER BOARD
EXPRESS RAIDER
IMPOSSIBLE MISSION
SUPER CYCLE
GAUNTLET
BEACH HEAD II
INFILTRATOR
KUNG FU MASTERS
SPY HUNTER
ROAD RUNNER
BRUCE LEE
GOONIES
WORLD GAMES
RAID
BEACH HEAD

15
15 PIETRE MILIARI DEL SOFTWARE

HISTORY IN THE MAKING
● Leaderboard™ ● Express Raider™ ● Impossible Mission
● Supercycle ● Gauntlet ● Beach Head II™ ● Infiltrator™
● Kung Fu Master™ ● Spy Hunter™ ● Road Runner™
● Bruce Lee™ ● Goonies™ ● World Games™ ● Raid™
● Beach Head™

U.S. GOLD

CBM 64/128 cassetta, dischetto.
SPECTRUM 48/128K cassetta, dischetto.
AMSTRAD CPC cassetta, dischetto.

U.S. Gold (Italia), via Mazzini 15, 21020 Casciago (va) Italy